

**DAMPAK GAME ONLINETERHADAP PERILAKU REMAJA
DALAM PELAKSAAN IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU DI DESA
RANGAI KECAMATAN KATIBUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**



SKRIPSI

Diajukan untuk diseminarkan dan untuk memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Komunikasi Penyiaran Islam (S.Sos)
Dalam Ilmu Dakwah dan Komunikasi

Oleh:

**SITI KHOIRIYAH
NPM : 1441010197**

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1439 H / 2018 M

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU REMAJA
DALAM PELAKSANAAN IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU DI DESA
RANGAI KECAMATAN KATIBUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos) dalam Ilmu Dakwah dan Komunikasi



Pembimbing I : Dr. Abdul Syukur M.Ag

Pembimbing II : Subhan Arif S.Ag., M.Ag

FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN

LAMPUNG

1440 H / 2019 M

ABSTRAK

DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM PELAKSANAAN IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU DI DESA RANGAI KECAMATAN KATIBUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN

**Oleh
Siti Khoiriyah**

Game online merupakan salah satu permainan yang didukung oleh media internet. Seiring dengan perkembangan teknologi, internet memiliki jaringan yang semakin meluas dan berkembang dengan sangat pesat. Arti game online itu sendiri adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dari perkembangan tersebut, media internet memiliki dampak positif dan negatifnya tergantung pada bagaimana tiap individu dapat memanfaatkan fasilitas internet tersebut.

Bermain game online kini banyak dilakukan oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia. Tidak terkecuali pada remaja. Sebagian remaja lebih memilih bermain game online untuk menghibur diri mereka. Dari kegiatan tersebut banyak remaja yang meninggalkan tugas sehari-hari termasuk dalam pengamalan ibadah sholat.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana dampak *game Online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan ? Bagaimanakah usaha da'i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat lima waktu bagi remaja yang bermain *Game Online* di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan ? tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak game online terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu, untuk mengetahui usaha da'i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat lima waktu.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian lapangan yang dilakukan dalam kancah kehidupan yang sebenarnya dengan populasi 37 remaja dan sampel 8 remaja di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan dengan mengumpulkan data wawancara, observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian penulis menunjukan bahwa dari 8 remaja yang bermain mengatakan bahwa game online memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif diantara nya meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer dan mempererat silaturahmi. Sedangkan dampak negatif yaitu melalaikan ibadah sholat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku. Usaha yang dilakukan oleh da'i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat pada remaja adalah dengan ceramah pada khutbah sholat jum'at dan ceramah pada pengajian.

Kata kunci : Game Online, Perilaku Remaja, Ibadah Sholat

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Siti Khoiriyah
NPM : 1441010197
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan” adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Demikian surat pernyataan ini saya buat apabila ternyata terdapat kekeliruan dan kesalahan didalamnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 12 Juli 2018

Yang Membuat Pernyataan,

Siti Khoiriyah

1441010197



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin, UIN Raden Intan Lampung Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi (35131)

PERSETUJUAN

Judul : **DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM
PELAKSANAAN IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU DI DESA RANGAI
KECAMATAN KATIBUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

Nama : Siti Khoiriyah

NPM : 1441010197

Jurusan : Komunikasi Penyiaran Islam


MENYETUJUI


Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah Fakultas
Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung

Bandar Lampung, 12 Juli 2018

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Abdul Syukur S. Ag., M. Ag.
NIP. 196511011995031001


Subhan Arif S. Ag., M. Ag.
NIP. 1968072201996031002

Mengetahui

Ketua Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam


Bambang Budiwiranto M. Ag., MA(AS), Ph.D.
NIP. 197303191997031001



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin, UIN Raden Intan Lampung Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi (35131)

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM PELAKSANAAN IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU DI DESA RANGAI KECAMATAN KATIBUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN"**, Disusun oleh: **SITI KHOIRIYAH, NPM : 1441010197**, Jurusan :

Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Telah diujikan dalam sidang munaqosyah pada Hari/Tanggal: Kamis, 09 Agustus 2018, pukul 10.00-12.00 WIB.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : **Yunidar Cut Mutia Yanti, M.Sos.I**

Sekretaris : **Nasirudin S.Sos**

Penguji Utama : **Dr. H. Rosidi, MA**

Penguji Pendamping I : **Dr. Abdul Syukur, M.Ag**

Penguji Pendamping II : **Subhan Arif, S.Ag, M.Ag**

Mengetahui

Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Prof. Dr. H. Khomsahrial Romli, M.Si

NIP.196104091990031002

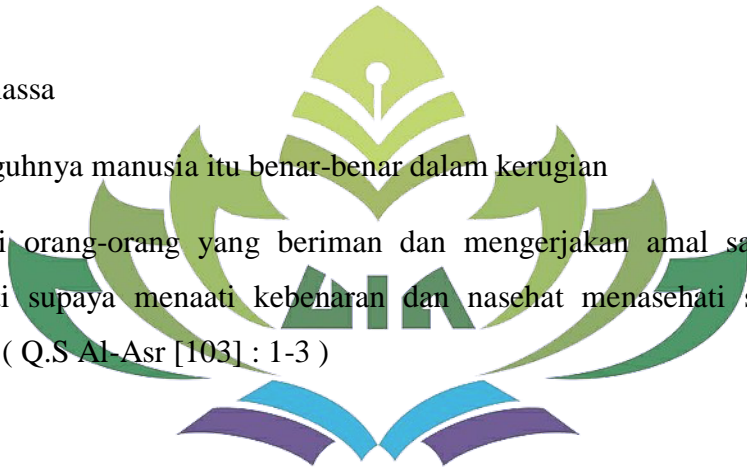
MOTTO

وَالْعَصْرَ ۝ إِنَّ الْإِنْسَانَ لِفِي خُسْرٍ ۝ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ

وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ ۝

Artinya :

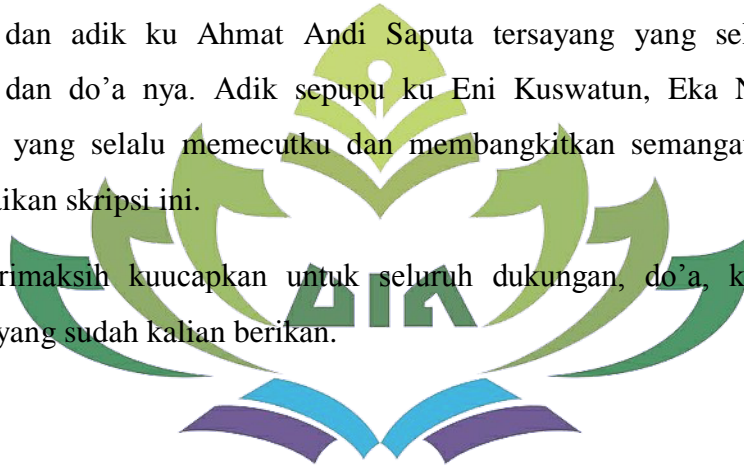
1. Demi masa
2. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian
3. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya menaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran (Q.S Al-Asr [103] : 1-3)



PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur saya ucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada : ayahku tercinta bapak Misdi yang selalu memberi kepercayaan, perhatian, nasehat, dorongan, do'a, cinta dan kasih sayang yang tulus. Ibu ku tersayang almarhumah Rohayati semoga engkau tenang disisi-Nya dan mendapatkan tempat terindah. Terimakasih sudah membesarkan ku dengan tetesan keringat dan Do'a mu. Nenek ku tersayang Surtini yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil . Kakak ku Lili Kholidah dan adik ku Ahmat Andi Saputa tersayang yang selalu memberikan semangat dan do'a nya. Adik sepupu ku Eni Kuswatun, Eka Nuraini, dan Eva Lutviyana yang selalu memecutku dan membangkitkan semangatku untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih kuucapkan untuk seluruh dukungan, do'a, kasih sayang dan perhatian yang sudah kalian berikan.



RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Gunung Batu, pada tanggal 2 februari 1996. Anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan bapak Misdi dan ibu Rohayati

Riwayat pendidikan penulis sebagai berikut:

1. SD Negeri 2 Gunung Sari lulus pada 2008
2. SMP Negeri 1 Kotaagung Timur lulus pada 2011
3. SMA Negeri 2 kotaagung lulus pada 2014
4. Perguruan tinggi UIN Raden Intan Lampung Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam lulus pada tahun 2018

Selama menjadi pelajar penulis aktif mengikuti organisasi yaitu persaudaraan setia hati terate pada tahun 2009. Selama perkuliahan penulis aktif didalam komunitas (Generasi Baru Indonesia) Wilayah Lampung yaitu komunitas penerima beasiswa dari Bank Indonesia, dan di GenBI Komisariat UIN Raden Intan Lampung dipercaya menjadi sekretaris divisi pendidikan pada periode 2018 sampai dengan 2019. Selain itu penulis juga pernah mengikuti Leadership Camp Generasi Baru Indonesia yang diikuti oleh 500 peserta dari 100 PTN 2 diantara nya PTS yang diadakan di Bogor pada tanggal 7-11 Desember 2018. Penulis juga pernah bekerja di lembaga survei Charta Politika pada tahun 2018.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, karena atas kuasa dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Rasulullah SAW, yang menjadi panutan bagi seluruh umat Islam di bumi ini. Juga kepada orang tua dan anaknya, para sahabatnya, serta orang-orang yang mengikuti jejak langkahnya. Adapun penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial Islam (S.Sos) Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.

Sebelum penulis mengucapkan terimakasih yang tiada hentinya kepada kedua orang tua tercinta, dengan curahan cinta dan kasih sayangnya, kerja kerasnya, serta doa yang selalu dipanjatkan, telah menghantarkan penulis menyelesaikan pendidikan di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung. semoga Allah selalu menjaga dan melimpahkan ridha-Nya kepada mereka. Aamiin

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan pihak yang sangat berjasa. untuk itu rasa terimakasih penulis sampaikan kepada berbagai pihak diantaranya :

1. Prof. Dr. H. Khomsahrial Romli., M.Si selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.
2. Bambang Budiwiranto MA, PHD selaku ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam
3. Yunidar Cut Mutia Yanti S.Sos, M.Sos selaku sekretaris Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam
4. Dr. Abdul Syukur M.Ag selaku pembimbing I dan Subhan Arif M.Ag selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan ilmunya, memotivasi dan memberikan bimbingan dan pengarahan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan juga motivasi kepada penulis.

6. Ahmad Rifan dan juga kakak- kakak dusun Kelapa Dua yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
7. Sahabat-sahabat seperjuangan Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam angkata 2014 kelas C terimakasih untuk semua kebahagiaan dan pengalaman hidup yang sudah kalian berikan.
8. GenBI komisariat UIN Raden Intan Lampung dan GenBI Wilayah Lampung, terimakasih untuk pengalaman berorganisasi yang sudah diberikan.
9. Sahabat seperjuangan Pance Oyee (Mendut, Deri, Ami, Ica, Ijah, Endang, Lia) terimakasih untuk semangat dan loyalitas yang telah kalian berikan.
10. Sahabat-sahabat hilo's SMA N 2 Kota Agung
11. Keluarga KKN Ogros Squad (Butet, Siput, Feby, Lilis)

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas kebaikan Bapak, Ibu, dan teman-teman sekalian. Penulis juga menyadari keterbatasan kemampaun yang ada pada diri penulis, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini berguna untuk diri penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin

Bandar Lampung, Juli 2018

Siti Khoiriyah
11441010197

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRISP	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	5
C. Latar Belakang Masalah	6
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
F. Tinjauan Pustaka	10
G. Metode Penelitian	11
H. Jenis dan Sifat Penelitian	12

BAB II GAME ONLINE, PERILAKU REMAJA DAN IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU

A. Game Online	
1. Pengertian Game Online	21
2. Sejarah Perkembangan Game Online	23
3. Tujuan dan Manfaat Game Online.....	30
4. Jenis-Jenis Game Online	33
5. Dampak Positif dan Negatif Game Online	36

B. Perilaku Remaja	
1. Pengertian Perilaku Remaja	45
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Remaja Bermain Game Online	48
3. Perilaku Positif dan Negatif Remaja.....	49
4. Dampak Positif Perilaku Remaja Dalam Kehidupan Sosial	50
5. Dampak Negatif Perilaku Remaja Dalam Kehidupan Sosial	51
6. Perilaku Remaja Milenial Tentang Game Online	51
C. Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu	
1. Pengertian Ibadah Sholat Lima Waktu	53
2. Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu	56
3. Fungsi Ibadah Sholat Lima Waktu	57
4. Tujuan dan Manfaat Ibadah Sholat Lima Waktu	58
BAB III GAMBARAN UMUM PENGGUNAAN GAME ONLINE DAN DAMPAKNYA DALAM IBADAH SHOLAT DI DESARANGAI KECAMATAN KATIBUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN	
A. Sejarah Singkat Desa Rangai	
1. Sejarah Desa Rangai	62
2. Kondisi Geografis dan Demografis Desa Rangai	63
3. Kondisi Perekonomian Desa Rangai	65
4. Kondisi Keagamaan Desa Rangai	66
5. Kondisi Pendidikan Desa Rangai	65
6. Penggunaan Game Online Pada Remaja di Desa Rangai	68
BAB IV DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE PADA PERILAKU REMAJA DALAM PELAKSANAAN IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU	
A. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Desa Rangai Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu	76
B. Usaha da'i Dalam Meningkatkan Perilaku dan ibadah sholat Remaja di Desa Rangai	80

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan	83
B. Saran	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



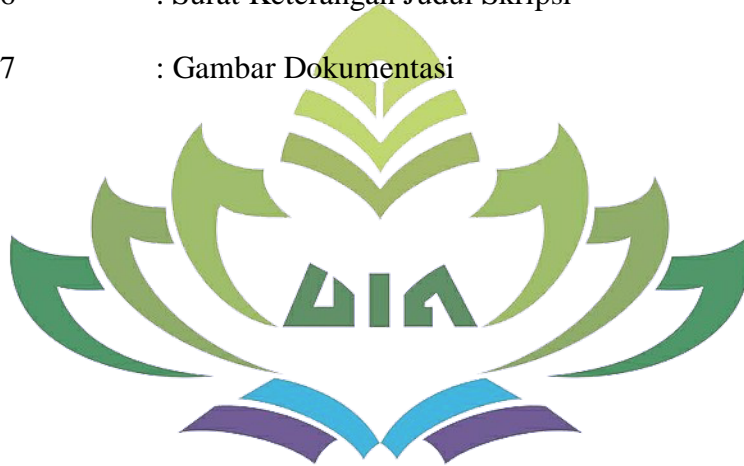
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Silsilah Kepemimpinan Desa Rangai
Tabel 3.2	: Tata Guna Tanah pada Desa Rangai
Tabel 3.3	: Jumlah RT pada Desa Rangai
Tabel 3.4	: Jumlah Penduduk setiap Dusun pada Desa Rangai
Tabel 3.5	: Kondisi Keagamaan Desa Rangai
Tabel 3.6	: Kondisi Pendidikan Desa Rangai
Tabel 3.7	: Jumlah Remaja pada Dusun Pulau Pasir
Tabel 3.8	: Data Nama Remaja yang Bermain Game Online di Dusun Pulau Pasir Kec. Katibung Kab. Lampung Selatan



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Pedoman Observasi
Lampiran 2	: Pedoman Interview
Lampiran 3	: Daftar Nama Sampel
Lampiran 4	: Kartu Konsultasi Skripsi
Lampiran 5	: Surat Rekomendasi Penelitian
Lampiran 6	: Surat Keterangan Judul Skripsi
Lampiran 7	: Gambar Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Guna mempermudah dan menghindari kesalahpahaman dalam memahami skripsi ini, maka penulis memandang perlu untuk memberikan penjelasan secara singkat tentang pengertian dan maksud dari judul skripsi ini, yaitu:”**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM PELAKSAAN IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU DI DESA RANGAI KECAMATAN KATIBUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**”.

Dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif.¹Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.²

Menurut penulis dampak merupakan suatu pengaruh atau akibat yang timbul dari seseorang dalam setiap keputusan yang diambilnya baik berupa dampak positif maupun dampak negatif.

Game online adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain

¹ Tim Penyusun Kamus PMB, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Bergambar*,(Jakarta : Pacu Minat Baca, 2008), h.164, cet.I

²Saeyunda, “*Pengertian Dampak Menurut Ahli*” (On-Line) tersedia di : <http://pengertian-pengertian-info.blogspot.co.id/2017/05/html>, (diakses 22 November 2017)

terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.³

Definisi game yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.⁴

Menurut penulis, *game online* merupakan sebuah permainan atau aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan dan memiliki aturan sehingga akan ada yang menang dan yang kalah. Dan tersambung dengan koneksi internet. *Game online* biasanya memungkinkan suatu pemain game untuk saling terhubung dengan pemain yang lainnya. Baik kenal maupun tidak kenal antar sesama player.

Dewasa ini *game online* sedang marak dimasyarakat, peminat nya tidak pandang bulu, mulai dari anak-anak sampai remaja. *Game online* yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah Mobile Legends yaitu sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel pintar. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan berjuang menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka.

Perilaku menurut pendapat Skinner sebagaimana dikutip Bimo Walgito, membedakan perilaku menjadi 2 perilaku yang alami (*innate behavior*) dan perilaku operan (*operan behavior*) perilaku alami yaitu perilaku yang dibawa sejak organisme

³Muhammad Fahrul, “Pengertian Game Online dan Sejarahnya” (On-Line) tersedia di : <http://my.opera.com/blog/show.dml/10712381> (diakses 22 November 2017)

⁴Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Rineka Cipta , 2005), h. 106

dilahirkan, yaitu yang berupa refleks – refleks dan insting-insting, sedangkan perilaku operan yaitu perilaku-perilaku yang dibentuk melalui proses belajar.⁵

Menurut penulis, perilaku merupakan suatu kepribadian yang terbentuk sejak organisme dilahirkan dan akan mengalami perubahan melalui proses belajar. Perilaku yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku remaja yang bersifat perilaku operan (*operan behavior*), yang berarti penulis mengamati perilaku remaja yang dibentuk melalui proses belajar.

Remaja adalah usia transisi, seorang individu meninggalkan usia kanak-kanak yang lemah dan ketergantungan, akan tetapi belum mampu keusia yang kuat dengan penuh tanggung jawab, baik terhadap dirinya maupun terhadap masyarakat.⁶ Usia remaja digolongkan menjadi dua masa yaitu masa remaja pertama (usia 13-16 tahun) dan masa remaja akhir (usia 17-21 tahun).⁷ Batasan usia pada remaja berbeda-beda, di Indonesia sendiri batasan usia untuk remaja yaitu usia 11-24 tahun dan belum menikah.⁸

Menurut penulis, remaja merupakan masa ketidak setabilan seseorang yang memiliki tingkat emosional yang cukup tinggi dan sangat rentan dengan pengaruh yang kurang baik, sehingga remaja akan sangat mudah terpengaruh dengan kondisi

⁵Bimo Walgito, *Psikologi Sosial (suatu pengantar)*, (Yogyakarta ; CV Andi Offset, 2007) . h. 15-17

⁶Zakiah Daradjat, *Kesehatan Mental*, (Jakarta : CV. Haji Masa Agung, 1993) h. 23

⁷Sofyan S. Willis, *Remaja dan Masalahnya*, (Bandung : Alfabeta, 2005) h.

⁸Sarlito W.Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada,2012), h. 18

lingkungan dan juga pergaulan. Remaja yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah remaja di Desa Rangai yang berusia 17-21 tahun.

Pelaksanaan berarti juga melaksanakan yaitu melakukan, menjalankan, mengerjakan (rancangan, keputusan dan sebagainya).⁹

Kata '*ibadah*' menurut bahasa artinya taat (bahasa Arab, *tha'at*). Taat artinya patuh, tunduk dengan setunduk-tunduknya, artinya mengikuti semua perintah dan menjauhi semua larangan yang yang dikendaki oleh Allah SWT.¹⁰

Ibadah sholat adalah menghadapkan jiwa dan raga kepada Allah karena taqwa hamba kepada Tuhannya mengagungkan kebesaran-Nya dengan khusyu' dan ikhlas, dalam bentuk perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam, menurut cara-cara dan syarat-syarat yang telah ditentukan.¹¹

Pelaksanaan ibadah sholat yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu ibadah sholat lima waktu, yaitu Dzuhur, Ashar, Magrib, Isya dan Subuh.

Di Desa Rangai terdiri atas 13 Dusun diantaranya: dusun Rangai Selatan, dusun Rangai Utara, dusun Wayharong, dusun Kampung Sawah, dusun Pulau Pasir, dusun Suka Maju, dusun Mataram, dusun Gotong Royong, dusun BRI Utara, dusun BRI Selatan, dusun Rangai Barat, dusun Rangai Selatan 2 dan dusun Kampung Baru. Dalam hal ini yang menjadi lokasi atau tempat penelitian yaitu Dusun Pulau Pasir.

⁹Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi II (Jakarta : Balai Pustaka, 1990) cet.ke 3, h. 664

¹⁰Hasan Ridwan, *Fiqh Ibadah*, (Bandung : Pustaka Setia, 2009), h. 61

¹¹Moh. Rifa'i, *Ilmu Fiqh Islam Lengkap*, (Semarang : Toha Putra, 1991) h. 79

Berdasarkan penegasan judul diatas, maksud judul dalam skripsi ini adalah *study* yang dilakukan untuk mengkaji dampak negatif *game online*. *Game online* yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah dampak *game online Mobile Legend* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat 5 waktu. Penelitian ini akan difokuskan kepada remaja di Dusun Pulau Pasir Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan. Study yang dilakukan dalam mengkaji dampak Game Online terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni sampai dengan Agustus 2018.

B. Alasan Memilih Judul

Alasan memilih judul yang membuat penulis berkeinginan untuk meneliti judul tersebut adalah :

1. Dampak positif dan negatif penggunaan game online tentunya sangat berpengaruh terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholatnya. Penggunaan game online tidak tepat pada waktunya maka akan menimbulkan sifat ketergantungan terhadap sikap dan perilaku, juga dapat melalaikan ibadah sholat
2. Dekatnya lokasi penelitian yang strategis yang merupakan tempat penulis melaksanakan KKN (kuliah kerja nyata) sehingga mempermudah penulis dalam mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penelitian ini.

C. Latar Belakang Masalah

Manusia kini dihadapkan pada perkembangan zaman yang semakin modern dan berkembang pesat. Sebagai contoh yang paling nyata adalah berkembang nya dunia maya (*internet*). *Internet* merupakan salah satu kemajuan teknologi yang dihasilkan dari kreativitas manusia.

Kemajuan-kemajuan tersebut dapat memberikan perubahan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan. Pengaruh-pengaruh tersebut sebagian ada yang memberikan nilai positif dan negatifnya. Tergantung pada bagaimana setiap orang memanfaatkannya.

Salah satu bukti dari perkembangan *internet* adalah dengan hadirnya *Game Online*, yakni sebuah permainan yang dilakukan secara *online*. Arti *game* itu sendiri merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan alasan untuk menghibur diri.¹²

Game Online tidak akan memiliki pengaruh bagi kehidupan jika kehadirannya tidak digunakan oleh sebagian orang. Kini banyak orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya dengan bermain *Game Online* baik dilakukan dirumah sendiri maupun di warnet.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Seperti yang

¹²"Aplikasi komputer dan game online", artikel diakses pada 13 April 2018

telah disebutkan didalam Al-Qur'an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam surah Muhammad/47 : 36 sebagai berikut :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ ۖ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ
أَمْوَالَكُمْ ﴿٣٦﴾

“sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu”.

Ayat tersebut, menjelaskan bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan tidak terkecuali dengan bermain *game online* yang dengan sangat mudah dinikmati sebagian masyarakat. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara *online* ini. Mereka berbeda-beda latar belakang, usia dan pendidikan. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Salah satu *game online* yang banyak dikagumi oleh masyarakat Indonesia terutama remaja adalah *Mobile Legend*. *Mobile Legend* rilis pada 9 November 2016 game ini didapuk menjadi game *mobile* paling populer dan menduduki peringkat kedua aplikasi yang paling banyak diunduh melalui Google Play Store maupun Apple App Store. Penggemar *mobile legends* rata-rata berusia 15 sampai dengan 25 tahun¹³.

Usia remaja merupakan masa perkembangan seseorang sehingga membawa dampak bagi kehidupan selanjutnya. Sudah seharusnya menjadi tanggung jawab

¹³“Tribun-Timur”, artikel diakses pada 16 April 2018

bersama dalam meningkatkan kualitas remaja yang lebih baik dan mupuni. Salah satunya yaitu dengan menuntun remaja dalam melaksanakan kewajibannya yaitu sholat. Hal ini akan membawakan dampak yang luar bisa bagi remaja apabila sholatnya sudah terkontrol dengan benar.

Shalat merupakan ibadah kepada Tuhan, berupa perkataan dengan perbuatan yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam. Islam didirikan atas lima sendi (tiang) salah satunya adalah sholat, sehingga barang siapa mendirikan sholat maka ia mendirikan agama (islam) ¹⁴

Sholat harus didirikan dalam satu hari satu malam sebanyak lima kali, yang berjumlah 17 rakaat. Sholat tersebut merupakan wajib yang harus dilaksanakan tanpa terkecuali bagi muslim baik sedang sehat maupun sakit. ¹⁵

Remaja di Desa Rangai khusus nya Dusun Pulau Pasir biasanya mengabiskan waktu untuk bermain *game online* 8-10 jam perhari bahkan bisa lebih jika dihari libur. ¹⁶ Ini menandakan begitu lama nya waktu yang dihabiskan oleh mereka hanya untuk sebuah permainan. Dari masalah ini penulis memilih remaja Dusun Pulau Pasir untuk dijadikan obyek penelitian.

Dari latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM PELAKSANAAN IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU DI DESA RANGAI KECAMATAN KATIBUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN

¹⁴ M. Natsir, *Marilah Sholat*, (Jakarta : Media Dakwah, 1999), h. 53

¹⁵ *Ibid* ., h. 50

¹⁶ Observasi dan wawancara penulis dengan remaja Dusun Pulau Pasir (12 April 2018)

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak *game Online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan ?
2. Bagaimanakah usaha da'i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat lima waktu bagi remaja yang bermain *Game Online* di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan ?

E. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui dampak game online terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu
 - b. Untuk mengetahui usaha da'i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat lima waktu
2. Manfaat Penelitian

- a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan-masukan bagi pengembangan penelitian serupa dan dapat memberikan manfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya agar menjadi bahan acuan untuk meneliti tentang permasalahan sosial khususnya pada penelitian mengenai pengaruh game online terhadap pengamalan ibadah sholat pada remaja.

b. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu pembelajaran bagi masyarakat khususnya remaja di Dusun Pulau Pasir dalam bermain game online yang berlebihan dan pengaruhnya terhadap ibadah mereka.

F. Tinjauan Pustaka

Dalam hal ini peneliti mengambil skripsi sebelumnya sebagai penelitian terdahulu yang relevan, yaitu :

1. ***Game Online* dan efek problematikanya terhadap motivasi belajar siswa** oleh AYU SETIANINGSIH Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN RIL) pada 2017. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Ayu Setianingsih dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai *game online* (Variabel X). Perbedaan penelitian disini ialah variabel Y “motivasi belajar siswa” sedangkan pada penelitian disini variabel Y “pelaksanaan ibadah sholat”
2. **Dampak Penggunaan *Handphone* Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat** oleh Husnul Khotimah Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

(UIN RIL) 2017. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh *Handphone* terhadap pelaksanaan ibadah sholat. Persamaan penelitian oleh Husnul Khotimah yaitu sama-sama membahas mengenai pelaksanaan ibadah sholat (Variabel Y). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “penggunaan *handphone*” sedangkan pada peneliti disini variabel X “pengaruh *game online*”

3. **Pengaruh *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa** oleh Khairul

Anwar Pendidikan Sosiologi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya pada (2011). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh *game online* (Variabel X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Perbedaan penelitian tersebut dengan peneliti disini ialah variabel Y “prestasi belajar siswa” sedangkan pada peneliti disini variabel Y “pelaksanaan ibadah sholat.

G. Metode Penelitian

Menurut Cholid Narbuko dan Abu Achmadi metode adalah cara yang tepat untuk melakukan sesuatu dengan menggunakan fikiran secara seksama untuk mencapai tujuan.¹⁷ Adapun menurut Sutrisno Hadi “penelitian” adalah sebagai usaha

¹⁷Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1997), h.

menemukan, mengembangkan dan menguji suatu pengetahuan, usaha-usaha yang dilakukan dengan cara menggunakan metode ilmiah.¹⁸

Dari beberapa penelitian diatas maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa metode penelitian adalah ilmu yang membahas cara-cara yang digunakan dalam mengadakan penelitian. Jadi metode merupakan suatu acuan , jalan atau cara yang digunakan untuk mengadakan suatu penelitian.

Namun sebelum penulis memaparkan jenis-jenis metode penelitian yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini, terlebih dahulu penulis akan memaparkan jenis dan sumber data yang akan dipakai dalam penelitian.

1. Jenis dan Sifat Penelitian

a. Jenis Penelitian

Dilihat dari tempat pelaksanaannya penelitian ini termasuk kedalam penelitian lapangan (*Field Research*) . Menurut Cholid Narbuko dan Abu Achmadi penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu penelitian yang bertujuan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi lingkungan suatu kelompok sosial, individu, lembaga atau masyarakat.¹⁹Sedangkan menurut M. Iqbal Hasan penelitian lapangan (*Field Research*) yaitu penelitian yang dilakukan dilapangan atau responden.²⁰

¹⁸Suharsimi Arituko, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Bina Aksara, 1997), h. 115

¹⁹*Ibid* ., h. 46

²⁰M. Iqbal Hasan, *Metode Penelitian dan Aplikasinya* (Jakarta : Ghalian Indonesia, 2002), h.

Dalam prosesnya, penelitian ini mengangkat data dan permasalahan yang ada dilapangan yang dalam hal ini adalah dampak *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu.

b. Sifat Penelitian

Sifat penelitian ini adalah bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan mendeskripsikan dan menjelaskan suatu hal seperti kondisi apa adanya yang ada dilapangan.²¹Jadi penelitian ini menggambarkan sifat-sifat suatu individu, gejala-gejala, keadaan dan situasi kelompok tertentu secara tepat. Menurut Sumardi Suryabrata penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk pencandraan (deskripsi) mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian tertentu.²²Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto “apabila penelitian bermaksud untuk mengetahui keadaan suatu mengenai apa dan bagaimana, berapa banyak dan sejauh mana dan sebagainya, maka penelitiannya bersifat deskriptif, yaitu menjelaskan dan menerangkan suatu peristiwa.”²³

Jadi sifat penelitian ini adalah deskriptif dan data yang diperoleh langsung dari objek penelitian, yaitu mengenai dampak *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan.

²¹Prastya Irawan, *Logika dan Prosedur Penelitian* (Jakarta : Setiawan Pers , 1999), h. 60

²²Sumradi Suryabata, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), h. 76

²³*Ibid.*,h.177

Dalam penelitian ini, penulis menjelaskan keadaan objek yang sebenarnya berdasarkan data-data yang dikumpulkan.

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Sebuah penelitian sosial disebutkan bahwa unit analisis menunjukkan siapa yang mempunyai karakteristik yang akan diteliti. Karakteristik yang dimaksud disini adalah variabel yang menjadi perhatian peneliti. Populasi adalah keseluruhan objek penelitian.²⁴

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah remaja di Desa Rangai. Menurut Zakiah Darajat remaja dikategorikan menjadi dua masa yaitu remaja pertama (13-16 tahun) dan remaja terakhir (17-21 tahun).²⁵ Menurut penulis usia seorang remaja dimulai dari usia 13-21 tahun. Di Dusun Pulau Pasir jumlah remaja pada usia pertama berjumlah 37 orang dan pada usia akhir berjumlah 28 orang, jadi jumlah keseluruhan remaja terdiri dari 65 orang yang akan menjadi objek dalam penelitian ini yaitu remaja pada usia akhir (17-21 tahun) yang berjumlah 28 orang. Guna melengkapi data penelitian, penulis mengambil informan 3 orang yaitu bapak Ratijo sebagai Kepala Dusun, bapak Ahmad Sadeli sebagai tokoh agama, dan kakak Ariyanto sebagai Ketua Remaja.²⁶

²⁴Irawan Soehartono, *Metodologi Penelitian Limit Sosial*, (Bandung : Remaja Roesda Karya, 1995), h. 57

²⁵Sofyan S. Willis, *Remaja dan Masalahnya* (Bandung : Alfabeta , 2005), h. 24

²⁶Observasi dan wawancara penulis dengan kepala Dusun Pulau Pasir (10 Maret 2018)

b. Sampel

Adapun yang dimaksud dengan sampel yaitu sebagian dari seluruh individu yang menjadi objek penelitian.²⁷ Pada pengambilan sampel, penulis menggunakan teknik purposive sampel, yaitu subjek yang diambil benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi.²⁸ Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini remaja Dusun Pulau Pasir yang berusia 17-21 tahun dan aktif bermain game online. Setelah peneliti terjun kelapangan bahwa jumlah remaja yang aktif bermain *game online* mobile legends berjumlah 8 orang.

Dalam penelitian ini, kriteria remaja yang ditentukan adalah sebagai berikut

:

- 1) Remaja yang beragama Islam
- 2) Remaja yang berusia 17-21 tahun
- 3) Remaja yang memiliki *Handphone* dan aktif memainkan *game online*

Mobile Legends

H. Alat Pengumpul Data

Untuk mengetahui data sesuai dengan tujuan penelitian yang objektif, maka penulis menggunakan metode interview, metode observasi dan metode dokumentasi.

²⁷ Mardalis, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), h. 55

²⁸ Suharsimi Arikunta, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1998), h. 117

1. Metode Interview (wawancara)

Metode interview wawancara menurut Usman dan Purnomo Setiady Akbar adalah “tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung.”²⁹

Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto, interview adalah “metode pencarian data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat penulis simpulkan bahwa interview atau wawancara adalah metode tanya jawab antara pewawancara sebagai pengumpul atau pencari data terhadap narasumber sebagai responden secara langsung untuk memperoleh informasi atau keterangan yang diperlukan.

Metode interview dibagi menjadi tiga macam

a. Interview tak terpimpin

Interview tak terpimpin adalah proses wawancara dimana interview tidak sengaja mengarahkan tanya jawab pada pokok-pokok persoalan dari pokus penelitian dengan orang yang diwawancarai

b. Interview terpimpin

Interview terpimpin adalah wawancara yang menggunakan panduan pokok-pokok masalah yang diteliti.

²⁹Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2010) h. 57

c. Interview bebas terpimpin

Interview bebas terpimpin adalah kombinasi antara interview tak terpimpin dan terpimpin. Jadi pewawancara hanya membuat pokok-pokok masalah yang akan diteliti, selanjutnya dalam proses wawancara berlangsung mengikuti situasi, pewawancara harus pandai mengarahkan yang diwawancarai apabila ternyata ia menyimpang.³⁰

Dari jenis interview diatas, penulis menggunakan interview bebas terpimpin, artinya bahwa penginterview memberikan kebebasan kepada orang yang diinterview untuk memberikan tanggapan atau jawaban sendiri. Penulis menggunakan metode ini bertujuan untuk mendapatkan data yang relevan dan juga tidak menginginkan adanya kekakuan antara penulis sebagai penginterview dengan orang yang diinterview. Adapun interview ini ditujukan kepada remaja dan informan.

2. Metode Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk mengetahui dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi menurut Kartini Kartono adalah “studi yang sengaja dan sistematis tentang fenomena sosial

³⁰*Ibid.*, h. 133

dan gejala-gejala alam dengan jalan pengamatan dan pencatatan”.³¹ Sedangkan Karl Weick, mendefinisikan observasi sebagai “penelitian, pengubahan, pencatatan, dan penandaan serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisme tertentu, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris.”³²

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Metode observasi dibagi menjadi dua macam yaitu :

a. Observasi berperan serta (participant observation)

Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari yang sedang diamati atau sedang digunakan sebagai sumber data peneliti. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melaksanakan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi partisipan ini maka data yang diperoleh akan lebih akurat, lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

b. Observasi nonpartisipan

Jika dalam observasi partisipan peneliti terlibat langsung aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka dalam observasi nonpartisipan ini

³¹Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial* (Bandung : Mandar Maju, 1996), h. 157

³²Jalaludi Rahmat, *Metodologi Penelitian Komunikasi* (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2000), h. 83

peneliti tidak terlibat langsung dan hanya sebagai pengamat independen saja.³³

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode observasi berperan serta yaitu observasi yang terlibat langsung secara aktif dalam objek penelitian.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah “mencari data mengenai hal-hal variabel yang berupa catatan atau dokumen, surat kabar, majalah dan lain sebagainya. Adapun dalam penelitian ini metode dokumentasi penulis gunakan untuk memperoleh data tentang jumlah remaja dan catatan khusus lainnya yang terdapat di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan.

4. Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif, analisa kualitatif digambarkan dengan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan dan diangkat sekedar untuk mempermudah penggabungan dua variabel, dan selanjutnya dikualifikasikan kembali.

Setelah data tersebut diolah, kemudian dapat dianalisis dengan menggunakan cara berfikir induktif, yaitu “berangkat dari fakta-fakta tau peristiwa-peristiwa yang kongkrit dan tarik kesimpulan yang bersifat umum ke khusus”.

³³*Ibid.*, h . 204

Jadi, karena data yang akan dianalisis merupakan data kualitatif yang mana cara menganalisisnya menggambarkan kata-kata atau kalimat sehingga dapat disimpulkan, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan metode berfikir induktif, untuk menarik kesimpulan dari data yang diperoleh yaitu berangkat dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa yang kongkrit dan umum kemudian ditarik menjadi kesimpulan yang bersifat khusus.

Penarikan kesimpulan hasil analisa data yang diperoleh dari hasil penelitian lapangan mengenai dampak game online Mobile Legends terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu

Dampak positif diantaranya :

- a. mengurangi kejenuhan
- b. menambah ketangkasan
- c. melatih konsentrasi
- d. menambah keaktifan otak kiri

Dampak negatif diantaranya :

- a. Penggunaan game Mobile Legend yang tidak tepat pada waktunya
- b. Perubahan sikap dan perilaku
- c. Melalaikan ibadah sholat

BAB II

DAMPAK GAME ONLINE, PERILAKU REMAJA dan PELAKSANAAN IBADAH SHALAT LIMA WAKTU

A. Dampak Game Online

1. Pengertian Game Online

Game online berasal dari bahasa Inggris. Game yang berarti permainan dan online yang terdiri dari kata on dan line dimana on artinya hidup dan line artinya saluran, sehingga online diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran di game online dapat diambil pengertian bahwa game online merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.¹

Menurut Bobby Bodenheimer, game online diartikan sebagai program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.²

Istilah game online berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game role-playing game* yang

¹ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), h. 123

² Siti Rahayau Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, ed. Ke 16 (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2006), h. 131-132)

memiliki fasilitas *multiplayer*. Seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server. Melalui server tersebut, dia dapat bermain bersama ribuan pemain diseluruh dunia.³

Berdasarkan pengertian game online diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud game online menunjuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Didalam game online tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakan dengan kehendak pemainnya. Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam game online tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

Jadi didalam permainan game online tersebut secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat mengalahkan pihak lawan. Secara sosiologis, permainan tersebut juga dapat dilakukan secara berkelompok. Baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, dimana para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara pribadi karena diantara mereka sudah saling mengenal secara akrab, misalnya karena mereka berasal dari satu sekolah. Sedangkan secara tidak langsung dimana pemain tidak saling mengenal satu sama lain secara fisik. Mereka hanya kebetulan berhubungan ketika sama-sama bermain

³ *Ibid.*,136

game online dalam satu jaringan permainan saat itu. Game online mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.⁴

2. Sejarah dan Perkembangan Game Online

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet yang terus berkembang sampai sekarang. Game online dimulai sejak tahun 1969, ketika pemain untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing, yang disebut Plato dibuat untuk memudahkan siswa belajar secara online.⁵

a. Sejarah Singkat Komputer dan Game

David Gottlieb pertama sekali menciptakan mesin permainan yang diproduksi secara massal, Baffle Ball, pada tahun 1931. Kotak kayu kecil, yang hanya memiliki satu bagian yang bergerak, alat peluncur. Pemain akan meluncurkan sebuah bola pada area permainan, permukaan yang miring dengan “pin” besi disekitar “lubang angka”. Tujuannya adalah memasukan bola kedalam salah satu lubang. Gottlieb segera merakit 400 kotak kayu dalam sehari. Juga dengan segera ia memiliki banyak imitator. Salah satunya, Harry Williams, menciptakan Contact, game pinball elektrik pertama. Williams adalah seorang insinyur, dan inovasi game-nya pada tahun 1993 adalah pencetak angka elektronik (pemain Baffle Ball harus selalu mengingat angka yang mereka raih) dan lubang angka, atau kantong, yang melemparkan bola kembali ke area permainan (dalam

⁴ Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Rineka Cipta , 2005), h.106

⁵ Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, Jilid 1 Edisi , (Jakarta : Erlangga, 2008), h. 352

permainan Baffel Ball, ketika bola jatuh ke lubang, bola hanya jatuh kedalam lubang dan tidak kembali ke area permainan). Popularitas mesin permainan ini pun meledak, dan antusiasme para pemain semakin menguat ketika pembuat mesin slot memasuki permainan, menghasilkan permainan dengan pembayaran tunai. Akan tetapi, dengan datangnya puncak zaman Depresi pada tahun 1930-an, para pemimpin rakyat tidak terlalu menyukai perkembangan ini, dan beberapa daerah, yang paling menonjol adalah New York City, melarang adanya permainan ini. pinball dianggap sebagai perjudian.⁶

David Gottlieb memiliki jawaban atas permasalahan ini. Game adalah persoalan keterampilan, bukan perjudian. Dan game yang dibayar dengan game yang lain, bukan dengan uang tunai, bukanlah perjudian. Pada tahun 1947, dia memperkenalkan Humpty Dumpty, sebuah permainan dengan enam flipper yang memberi imbalan kepada pemain yang menghasilkan angka yang tinggi berupa kesempatan untuk bermain kembali. Larangan pun dicabut, dan pinball pun kembali ke arena permainan, bahkan semakin banyak permainan yang tertarik pada game elektronik yang berbasis keterampilan sehingga diciptakanlah sebuah sarana yang menjadi sesuatu yang kita kenal saat ini dengan video atau game komputer.

b. Kelahiran Game Saat ini

Selama akhir tahun 1950-an dan tahun 1960-an, komputer bagaikan raksasa penguasa, yang memenuhi semua ruangan. Kebanyakan menunjukkan hasilnya dalam bentuk teletip/teleks. Namun, komputer yang terbaik dan tercanggih adalah komputer yang dirancang untuk riset dan analisis militer, yang bentuknya sedikit lebih ramping dan memiliki monitor yang dapat menayangkan hasil. Hanya tiga universitas saja, MIT, Universitas Utah, dan Stanford serta

⁶ Stanley J. Baran, *Ibid.*, h. 355-357

beberapa instalasi riset yang berdedikasi yang memiliki mesin ini. Di MIT, sebuah kelompok yang merasa dirinya sebagai kutu buku, bernama Tech Model Railroad Club (TMRC), mulai menuliskan program komputer militer untuk kesenangan. Anggota klub akan meninggalkan pekerjaan mereka dekat komputer sehingga anggota lainnya dapat meneruskan pekerjaan sebelumnya. Salah satu anggota, Steve Russell, memutuskan untuk menulis program yang terakhir, sebuah game interaktif. Ia membutuhkan waktu 200 jam selama 6 bulan untuk menghasilkan game komputer interaktif yang pertama, Spacewar, yang diselesaikan pada tahun 1961. Versi ini memiliki sakelar tekan yang mengendalikan kecepatan dan arah dari dua kapal luar angkasa torpedo yang saling mereka tembakan.⁷ Versi akhirnya, diselesaikan pada tahun berikutnya, memiliki peta bintang yang akurat sebagai latar belakangnya dan matahari dengan daerah gravitasi yang tepat secara matematis yang dapat mempengaruhi pemainnya. Russel dan teman-teman klubnya bahkan menciptakan suatu unit kendali jarak jauh (remote control) yang mengubah setiap fungsi game, game pada yang pertama. “kami memikirkan bagaimana menghasilkan uang dari hal ini selama dua atau tiga hari, tetapi pada akhirnya kami menyimpulkan bahwa itu tidaklah mungkin

Namun , seorang mahasiswa lain yang bernama Nolan Bushnell mempunyai pemikiran yang berbeda. Selama dua tahun setelah game Russell diselesaikan, TMRC mendistribusikan game tersebut kesekolah-sekolah lain secara gratis. Bushnell, yang bekerja disebuah arena permainan untuk membayar

⁷ Stanley J. Baran, *ibid.*, h. 422

pendidikan tekniknya di Universitas Utah, memainkan Spacewar secara terus-menerus. Setelah lulus, dia mengabdikan seluruh waktu dan tenaga nya untuk mengembangkan versi game yang dioperasikan dengan koin. Dia tahu bahwa untuk menghasilkan uang, harus ada daya tarik yang melebihi komputer sehingga dia merancang kotak fiberglass yang terlihat futuristik. Hasilnya, yaitu Computer Space yang diperkenalkan pada tahun 1971, adalah suatu kegagalan yang menyedihkan. Game ini terlalu rumit untuk permainan biasa, memang menjadi bisnis yang cukup baik di lingkungan kampus, namun gagal di arena permainan boling dan bar. Akan tetapi, Bushnell tidak terpengaruh. Dengan dua temannya yang menginvestasikan masing-masing \$250, dia berhenti dari pekerjaannya sebagai insinyur dan bekerjasama dengan Atari pada tahun 1972.⁸

Jauh sebelumnya, pada tahun 1951, Ralph Baer, seorang insinyur pada sebuah kontraktor militer yang bertugas mengembangkan “perangkat televisi terbaik di dunia”, mengatakan bahwa perangkat televisi yang baik seharusnya lebih dari sekedar menerima beberapa saluran. Dia menyarankan untuk menciptakan game dalam alat penerimaan televisi. Baer bekerja untuk kontraktor pertahanan lain ketika dia menyelesaikan skema lengkap untuk konsol videogame yang kan dapat dijual dengan harga \$20. Dia mematenkannya pada tahun 1968 dan melisensikan alat yang diciptakan nya kepada Magnavox, yang pada tahun

⁸ H. Tohari, *Supergames For Islamic Mentoring*, (Bandung : Sygma Publishing, 2008), h. 121

1972 memasarkan sistem video-game pertama dengan nama Odyssey dan menjualnya dengan harga \$100.⁹

Odyssey adalah game sederhana yang menawarkan dua bidang persegi untuk merepresentasikan dua pemain (atau dayung), sebuah bola, dan sebuah garis tengah. Game ini memiliki dua sambungan selongsong dan lapisan layar berwarna transparan yang menghasilkan 12 pemain, semua bersifat dasar/tanpa banyak pengembangan harganya yang mahal dan keputusan Magnavox untuk menjualnya melalui diler perangkat televisinya sehingga menimbulkan persepsi yang salah yaitu permainan ini hanya bisa dimainkan pada perangkat Magnavox membatasi kesuksesannya. Hanya 100.000 unit yang terjual. Namun, dengan Odyssey dan Atari.¹⁰

Tahap ini diatur untuk memperkenalkan bentuk seni dan industri baru. Fondasi teknologinya sudah dibangun. Pionir paling awal sudah melihat lebih jauh daripada yang lainnya dan telah membuat langkah-langkah tentatifnya selama berjalannya proses.¹¹

c. Perkembangan Game yang Sangat Cepat

Hal yang kemudian mengikuti perkembangan game, sebagian karena hasil perkembangan microchip dan industri komputer yang sangat cepat (dan juga banyaknya para jenius teknologi industri game yang subur di Jepang), adalah rangkaian inovasi dan perkembangan yang begitu pesat. Pada tahun 1975, Atari

⁹ Kimberly S. Young, *ibid.*, h. 243

¹⁰ *Ibid.*, h. 140

¹¹ H. Tohari. *Ibid.*, h. 167

melalui pemasaran Home Pong dan Sears, melakukan langkah pertamanya, yaitu membawa mesin permainan ke rumah-rumah. Peluncuran Space Invaders ke rumah-rumah pada tahun 1980 memperkuat tren ini. juga pada tahun 1975, Midway mulai Gunfight dari perusahaan manufaktur Jepang yang bernama Taito. Terdapat dua penyebab yang membuat Gunfight memiliki nilai yang signifikan walaupun Sega, dengan game Periscope, mulai mengimpor mesin permainan ke Amerika Serikat pada tahun 1966, Gunfight adalah video game yang pertama, dan bahkan itu adalah game pertama yang memakai prosesor mikro komputer. Pada tahun 1976, Fairchild Camera and Instrument memperkenalkan Channel F, game rumah pertama yang diprogram dan konsol game pertama dengan menggunakan kaset ROM. Mattel Toys membawa game elektronik yang sebenarnya pada alat genggam elektronik pada tahun 1977, dengan judul seperti Missile, Attack, Auto Race dan Football yang dapat dimainkan dengan alat genggam, layar LED(light emitting diode) dan LCD(liquid crystal display) pada tahun 1979, Milton Bradley meluncurkan Microvision, game sistem genggam pertama yang dapat diprogram. Dua mesin permainan yang diimpor dari Jepang, Pac-man dari Namco pada tahun 1980 dan Donkey Kong dari Nintendo pada tahun 1981, langsung menjadi game klasik, terlaris sepanjang waktu, dan dengan pengenalan konsol game yang inovatif dari Nintendo bernama NES pada tahun 1985, game untuk versi rumah berhasil dengan baik.¹²

¹² Stanley J. Baran , *Op. Cit*,h. 168

Mesin permainan (arcade game), sistem permainan genggam (handheld system), dan konsol game rumahan (home game console) diikuti oleh game komputer personal (PC game), dimulai dengan peluncuran NES hibrid PC/konsol di Jepang pada tahun 1987. Sekarang, dengan game yang dimainkan dalam konsol berbasis prosesor mikro, untuk memproduksinya bagi PC yang berbasis prosesor mikro menjadi sesuatu yang cukup mudah dan sederhana. Pada awal tahun 1990-an, komputer game berbasis CD-ROM dikenal umum dan cukup sukses. Doom (1993) dan Myst (1994) adalah beberapa dari game komputer besar yang populer. Doom mengisyaratkan adanya pengembangan yang segera akan terjadi pada game karena game ini dapat dimainkan melalui LAN (local area network), atau jaringan komputer wilayah lokal, yang biasanya berada dalam satu gedung, yaitu game interaktif yang dapat dimainkan oleh beberapa orang melalui jaringan komputer. Game ini juga merupakan game dengan perspektif orang pertama ;para pemain “membawa” senjata, dan semua aksi dalam game dilihat melalui pandangan mata mereka.

Menurut Ligation Indonesia, game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexi Online. Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (role-playing game). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia, ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.

3. Tujuan dan Manfaat Game Online

Game online adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen game online terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Bermain game online pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya game online tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah.¹³

Bermain game ternyata memiliki banyak manfaat yang yang bisa diambil, padahal bagi sebagian orang bermain game memiliki dampak buruk namun itu tergantung kita bagaimana kita memainkan game. Berikut adalah beberapa manfaat main game online diantaranya :

1) kordinasi mata dan tangan¹⁴

Bermain game online dapat meningkatkan ketangkasan pada anak. Yang sangat berguna untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Sebenarnya banyak jenis olahraga yang dapat dilakukan untuk meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata, tetapi hal itu kurang menarik keinginan anak-anak terlebih lagi remaja untuk mencobanya.

2) keterampilan sosial

Kurangnya keterampilan sosial dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain secara teratur dapat merusak perkembangan anak dan

¹³ *Ibid.*, h. 126

¹⁴ *Ibid.*, h. 237

bahkan menyebabkan depresi. Anak-anak yang pemalu dan kurang percaya diri ketika bersosialisasi dengan teman mereka mungkin akan lebih mudah membuka diri saat bermain game online. Dengan bermain game online anak-anak akan dapat berinteraksi dengan banyak orang, bahkan orang yang tidak mereka kenal.

3) peningkatan kemampuan belajar

kompleksitas games memberikan anak-anak kesempatan untuk meningkatkan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah dan membuat keputusan. Game online telah berkembang ke titik dimana penggunaanya harus mengambil kendali dan berfikir sendiri. Bahkan banyak permainan yang mendorong anak untuk menjadi sabar dan kreatif dalam memecahkan sebuah teka-teki sebelum mereka dapat maju ke tahap berikutnya.

4) sportivitas dan adil

sportivitas dan adil adalah nilai-nilai yang umum dikembangkan dalam olahraga dan organisasi. Game secara tidak langsung menawarkan anak-anak nilai itu, terutama saat bersaing satu sama lain.

5) mengurangi stres

stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak dan remaja. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntunan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan

belajar. Bermain game dapat menjadi jalan keluar bagi anak-anak lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.

6) kerja tim

kerjasama dan kebutuhan untuk membangun team work kuat pengaruhnya saat bermain game online.

7) membuat orang senang

salah satu efek terbesar dari bermain game online adalah membuat orang bahagia. Ketika kita selesai pada titik akhir sebuah permainan dan kita menjadi juara itu merupakan kepuasan tersendiri.

4. Jenis-Jenis Game Online

Genre game online adalah jenis-jenis game ditinjau dari cara memainkannya. Contoh-contoh genre tersebut yaitu :¹⁵

a. RTS (*Real Team Strategy*)

Real team strategy adalah genre suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan memiliki suatu negara, negara tersebut dikelola dalam hal pengumpulan sumberdaya (alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan-pasukan tempur, diplomasi dengan negara tetangga, peningkatan ekonomi, pengembangan keyakinan, pengembangan pendidikan dari negara primitif menuju peradaban modern.

¹⁵ Adhyatman Prabowo, "Jenis-Jenis Game ditinjau Dari Cara Memainkan", (On-Line) tersedia di : <http://geghans.blogspot.com/2010/02jenis-jenis-atau-genre-games-online.html> (7 September 2018)

b. FPS (*First Person Shooter*)

Jenis permainan tembak menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Permainan ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat maupun alien, kadang juga sejumlah pemain dibagi beberapa tim bertugas melumpuhkan tim lainnya, sebelum dilumpuhkan. Ciri utama lainnya adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh.

c. RPG (*Role Playing Game*)

Adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asas tetap mengikuti peraturan yang ditentukan. Asas tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

d. *Life Simulation Games*

Permainan simulasi kehidupan ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter. Dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain

bertanggung jawab atas inteligen serta kemampuan fisik dari tokoh tersebut. Tokoh karakter tersebut memerlukan kebutuhan layaknya manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara hewan, memelihara lingkungan dan lain-lain. Lawan main nya bisa berupa pemain lain yang memainkan karakter sebagai tetangga maupun komputer dengan kecerdasan buatan tingkat tinggi.

e. *Constructions And Management Simulation Games*

Permainan yang mensimulasikan proyek membangun sebuah kota, pemain diharuskan membangun sebuah kota lengkap dengan fasilitas pemerintah seperti gedung, alat transportasi publik, taman, sekolah, tempat beribadah, bandara, stasiun dan lain sebagainya. Saat membangun kota tersebut pemain juga harus memperhatikan sumber daya ekonomi, kenyamanan para penduduknya dalam beraktifitas yang mungkin terganggu saat pembuatan jembatan penyebrangan dan lain-lain.

f. *Vehicle simulations*

Jenis permainan ini mensimulasi pengoperasian beberapa kendaraan, kendaraan bisa berupa pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, kendaraan perang maupun kendaraan kontruksi.

g. *Game Aksi*

Permainan jenis ini sangat berkaitan dengan tantangan fisik, seperti ketangkasan, ferlek dari pemain. Dalam permainan ini pemain mengendalikan seorang tokoh karakter, tokoh karakter yang dimainkan

bisa dihadapkan dengan tokoh karakter lain yang bertarung berhadapan bisa juga menjalankan sebuah misi yang banyak rintangan, mengumpulkan objek tertentu, mengalahkan musuh, maupun menyelamatkan karakter lainnya.

h. Game Petualangan

Permainan yang menggunakan tokoh karakter tokoh fiksi yang bertugas mengeksplorasi memecahkan sebuah misteri atau kasus, memburu harta karun, maupun menyelamatkan tokoh karakter buatan. Banyak game ini diangkat dari sebuah novel maupun film bioskop.

i. Manager Simulation

Permainan yang mensimulasikan menjadi seorang manager dalam sebuah klub sepak bola.

5. Dampak Positif Game Online

Setiap game memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Umumnya game online dilengkapi pernik-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien maka diperlukan strategi. Permainan game online akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin atau akan menaiki tingkat level.

Game online seperti pisau bermata dua. Selain memberikan dampak negatif juga dapat memberikan dampak positif kepada penggunanya. Berikut ini merupakan dampak positif dari permainan game online diantaranya :

a. Meningkatkan konsentrasi

Konsentrasi merupakan hal yang harus dimiliki oleh seseorang yang hendak bermain game online. Karena setiap permainan memiliki tantangan yang berbeda, mulai dari tantangan yang berskala rendah hingga tinggi. Konsentrasi penuh dalam bermain dapat memudahkan mereka untuk menang.

Konsentrasi merupakan pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Dimana dalam melaksanakan sholat konsentrasi akan sangat dibutuhkan, jika kita konsentrasi dalam melaksanakan sholat maka kita akan khusyuk.¹⁶

Konsentrasi merupakan pemusatan atau pengarah perhatian, sumber kekuatan pikiran terhadap suatu objek. Dimana sholat juga membutuhkan konsentrasi.

b. Menjadikan Disiplin

Disiplin adalah kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena didorong oleh kesadaran yang ada pada kata hatinya

¹⁶ Syekh Muhammad Al-Munnajid, *Bahaya Game*, (Solo : PT. Aqwam Media Profetika, 2016), h. 94

tanpa adanya paksaan dari pihak luar.¹⁷ seorang pemain game online biasanya memiliki jadwal yang sudah pasti. Seperti yang peneliti temukan dilapangan pemain berkumpul untuk *mabar* (main bareng) dimulai sejak pukul 18.30 WIB hingga larut malam, tidak jarang sampai pagi. Tertib dalam rukun salat artinya melakukan semua gerakan sesuai rukunnya tanpa di bolak balik . Mendahulukan yang harus didahulukan dan mengakhirkan yang harus diakhirkan. Perilaku ini termasuk pada perilaku disiplin, ini berkaitan dengan bagaimana seseorang dalam melakukan sholat nya. Yang seharusnya mendahulukan kewajiban sholat.

c. Meningkatkan kemampuan tentang komputer¹⁸

Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

d. Mempererat Tali Silaturahmi

Salah satu hal penting dalam sebuah game adalah adanya kerjasama antar pemainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Kerjasama tersebut tidak mungkin dapat dilakukan jika antar pemainnya tidak saling

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Bina Aksara, 1980), h.

¹⁸ TIM ILNA Learning Center, *Super Games*, (Bandung : Sygma Publishing , 2018), h.10

mengenal. Dengan demikian bahwa game online juga bisa membantu kita untuk menjalin tali silaturahmi antar sesama pemain.

Sedangkan dampak negatif Dampak negatif game online ini diantaranya tersedia didalam : bermain game memberikan satu latihan yang sangat efektif terhadap otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berfikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang.

Ketika seseorang memainkan game online sebenarnya permainan tersebut memberikan banyak sekali manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak orang telah menjadi pecandu berat permainan tersebut sehingga menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak dan remaja, game online yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan. Perlu sebuah ketegasan bagi orang tua dalam mengontrol kegemaran anak-anak mereka dalam memainkan permainan tersebut.

Menurut KPAI, Game online memiliki korelasi kuat pada kasus kekerasan pada anak dan remaja. Berikut ini beberapa dampak negatif game online yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya :¹⁹

a. Dari Segi Jasmani

¹⁹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan anak* Jilid 1, (Jakarta: Erlangga, 1978), h. 320

Tidak mengherankan anak-anak memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor, sering tidur terlalu malam dan sebagainya.

Penyakit-penyakit yang sering dijumpai pada mereka yang mengalami kecanduan memainkan permainan ini, diantaranya : serangan jantung, stroke, mata minus, obesitas, paru-paru, dislokasi jari-jari tangan, penyakit saraf, asma dan penyakit disekitar tulang punggung.

b. Dari Segi Psikologis

Banyak adegan di game online yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti : perkelahian, pengerusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang telah kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti didalam permainan tersebut.

Beberapa kasus kekerasan yang pernah diberitakan oleh media massa, yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti nyata bahwa game online dapat merusak perkembangan mental seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online adalah : mudah marah,

emosional, mudah mengucapkan kata-kata kotor, memaki, mencuri, dan sebagainya.

Permainan online yang dilakukan tanpa kenal waktu juga dapat memengaruhi proses pendewasaan diri seseorang. Hal tersebut sangat beralasan karena dunia didalam permainan online ada yang megajak seseorang untuk hanyut serta larut dalam alur bahwa seseorang tidak mungkin tumbuh menjadi dewsa. Seseorang yang telah terpengaruh, biasanya akan ditandai dengan sikap pemalu, minder, kurang percaya diri, manja, dan bersifat kekanak-kanakan.

c. Dari Segi Waktu (dapat memengaruhi untuk melupakan tugas agama)

Game-game ini menarik para pemain untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setaip kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan kelevel berikutnya yang lebih mengasyikan dan menarik. Akibatnya kan sulit bagi pemain untuk meninggalkan game-game ini dan bangkit, bahkan untuk shalat. Sehingga, mereka menunda sholat hingga waktunya habis, dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan sholat sama sekali. ²⁰Allah SWT berfirman dalam Q.S Maryam ayat 59

خَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهْوَاتِ فَسُوفَ يَلْقَوْنَ غِيًّا ﴿٥٩﴾

²⁰Syekh Muhammad Al-Munnajid. *Op., Cit.*, h. 95

Artinya : maka datanglah sesudah mereka, pengganti (yang jelek) yang menyia-nyiakan shalat dan memperturukkan hawa nafsunya, maka mereka kelak akan menemui kesesatan (Q.S Maryam ayat 59)

d. Dari Segi Keuangan (mengajarkan pemborosan)

Permainan ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki aktifitas internet terpaksa harus membeli supaya tetap bisa bermain game online.

Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli vouchernya saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis permainan dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Oleh karena itu, dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari permainan ini adalah untuk mengajarkan seorang anak (yang belum memiliki penghasilan sendiri) untuk melakukan kebohongan (kepada orang tua) serta melakukan berbagai macam cara termasuk mencuri supaya tetap bisa memainkan permainan tersebut.

Selain dampak diatas, ada juga dampak negatif game online bagi anak-anak dan remaja antara lain sebagai berikut:²¹

1) Menimbulkan kecanduan

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin

²¹ Elizabeth B. Hurlock. *Op.Cit.*, h, 335

diuntungkan karena peningkatan pembelian, gold / told/ karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tetapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis para pemain game.

2) Mendorong melakukan Hal-hal Negatif

Cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software cracking dan lain-lain.

3) Terbengkalai kegiatan dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian di game dan rasa asik memainkannya sering kali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah, maupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.

4) Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola makan dan pola istirahat sudah banyak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapatkan internet murah pada malam hari atau mendapatkan jaringan yang mudah dan tidak lemot.

5) Perkembangan Game Online yang Sangat Cepat

Diera teknologi seperti sekarang ini menghadirkan beberapa alternatif bagi kehidupan. Dengan adanya teknologi, manusia dipermudah untuk melakukan apa saja yang diinginkan. Selain mempermudah segala urusan manusia, nyatanya teknologi juga dimanfaatkan sebagai alternatif menghibur diri. Salah satunya dengan adanya game berbasis online disetiap smartphone.²²

Kalangan penikmat dari game online sendiri tidak mengenal usia. Mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Tak ayalnya sebuah kebutuhan, game online seakan menjadi prioritas utama yang digandrungi masyarakat. Di Indonesia, ada sekitar 25 juta orang yang memprioritaskan aplikasi game online ditelephone genggamnya. Presentase setiap tahunnya jumlah pemakai dari game online sendiri berada pada kisaran 10-15 % setiap tahunnya. Wajar bila Indonesia masuk kedalam 7 negara dengan user terbanyak di dunia.²³

Hal yang kemudian mengikuti perkembangan game, sebagian karena hasil perkembangan *microchip* dan industri komputer yang sangat cepat (dan juga banyaknya para jenius teknologi industri game yang tumbuh subur di Jepang), adalah rangkaian inovasi dan

²² Aziz Dharma, *Ideologame*, (Yogyakarta : EKSPRESI Buku, 2017), h. 77

²³ *Op.Cit.*, h. 358-359

perkembangan yang begitu pesat. Pada tahun 1975, Atari melalui pemasaran *Home Pong* dan Sears, melakukan langkah pertamanya, yaitu membawa mesin permainan kerumah-rumah. Peluncuran *space invaders* kerumahrumah pada tahun 1980 memperkuat tren ini. Juga pada tahun 1975, Midway mulai mengimpor *Gunfight* dari perusahaan manufaktur Jepang.

Mesin permainan, sistem permainan genggam dan konsol game rumahan diikuti oleh game komputer personal, dimulai dengan peluncuran NES hibrid PC/konsol di Jepang pada tahun 1987. Sekarang, dengan game yang dimainkan dalam konsol berbasis prosesor mikro. Doom mengisyaratkan adanya perkembangan yang segera akan terjadi pada dunia game, karena game dapat diamankan melalui jaringan LAN.²⁴

B. Perilaku Remaja

1. Perilaku

a. Pengertian Perilaku

Perilaku atau aktivitas-aktivitas tersebut dalam pengertian luas, yaitu perilaku yang menampak (*over behavior*) atau perilaku yang tidak nampak (*innert behavior*). Demikian pula aktivitas-aktivitas tersebut disamping aktivitas motorik juga termasuk aktivitas emosional dan kognitif. Sebagaimana

²⁴ *Op.Cit*

diketahui perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal. Namun demikian sebagian besar dari perilaku organisme itu sebagai respon terhadap stimulus eksternal. Bagaimana kaitan antara stimulus dan perilaku sebagai respon terhadap sudut pandang yang belum menyatu antara para ahli. Ada ahli yang memandang bahwa perilaku sebagai respon terhadap stimulus, akan sangat ditentukan oleh keadaan stimulusnya, dan individu atau organisme seakan-akan tidak mempunyai kemampuan untuk menentukan kemampuan untuk menentukan perilakunya.²⁵

Apa yang dipaparkan diatas menunjukan bagaimana perilaku itu muncul, perilaku muncul sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dan organisme. Bagaimana pengaruh perilaku belum nampak dalam formulasi tersebut. Menurut Bandura (1997) dikutip Bimo Walgito mengemukakan suatu formulasi mengenai perilaku, dan sekaligus dapat memberikan informasi bagaimana peran perilaku itu terhadap lingkungan dan terhadap individu atau organisme yang bersangkutan. Ini berarti bahwa perilaku individu dapat mempengaruhi individu itu sendiri, disamping itu perilaku juga berpengaruh pada lingkungan, demikian pula lingkungan dapat mempengaruhi individu, demikian sebaliknya.²⁶

²⁵ Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2005), h. 43

²⁶ *Ibid.*, h. 53

b. Jenis Perilaku

Menurut pendapat Skinner (1976) dikutip Bimo Walgito, yaitu membedakan perilaku menjadi 2 yaitu perilaku yang alami (innate behavior) dan perilaku operan (operant behavior) perilaku alami yaitu perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan, yaitu yang berupa refleks-refleks dan insting-insting. Sedangkan perilaku operan yaitu perilaku-perilaku yang dibentuk melalui proses belajar.²⁷

Pada manusia perilaku psikologi inilah yang dominan, sebagian terbesar perilaku manusia merupakan perilaku yang dibentuk, perilaku yang diperoleh, perilaku yang dipelajari melalui proses belajar. Perilaku yang refleksif merupakan perilaku yang pada dasarnya tidak dapat dikendalikan. Hal tersebut karena perilaku refleksif adalah perilaku yang alami, bukan perilaku yang dibentuk. Perilaku yang operan atau perilaku yang psikologis merupakan perilaku yang dibentuk, dipelajari, dan dapat dikendalikan, karena itu dapat berubah melalui proses belajar. Disamping perilaku manusia itu dapat dikendalikan, perilaku manusia juga merupakan perilaku yang integrated, yang berarti bahwa keseluruhan individu atau organisme itu terlibat dalam perilaku yang bersangkutan

²⁷Bimo Walgito, *Psikologi Sosial (suatu pengantar)*, (Yogyakarta, CV Andi Offset, 2007), h. 15-17

c. Pembentukan Perilaku

Seperti telah dipaparkan diatas bahwa perilaku manusia sebagian terbesar ialah berupa perilaku yang terbentuk, perilaku yang dipelajari. Berkaitan dengan hal tersebut maka salah satu persoalan ialah bagaimana cara membentuk perilaku itu sesuai dengan yang diharapkan.

1) Cara membentuk perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan

Salah satu cara pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan kondisioning atau kebiasaan. Dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut.

2) Pembentukan perilaku dengan pengertian (insight)

Disamping pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan, pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan pengertian atau insight. Bila dalam eksperimen Thorndike dalam belajar yang dipentingkan adalah soal latihan, maka dalam eksperimen Kohler dalam belajar yang penting adalah pengertian atau insight.

3) Pembentukan perilaku dengan menggunakan model

Disamping cara-cara pembentukan perilaku seperti tersebut diatas, pembentukan perilaku masih dapat ditempuh dengan menggunakan model atau contoh. Kalau orang bicara bahwa orang tua sebagai contoh anak-anaknya, pemimpin sebagai panutan yang dipimpinnya. Hal tersebut menunjukan pembentukan perilaku dengan menggunakan model. Cara ini

didasarkan atas teori belajar sosial (social learning theory atau observational learning theory).²⁸

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku remaja bermain game online

Game online adalah permainan yang dimainkan menggunakan internet sebagai media bermainnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku remaja bermain game online adalah sebagai berikut :²⁹

- a. komunikasi yang kurang maksimal antara remaja dengan anggota keluarga, khususnya orang tua. Sehingga besar diakibatkan remaja tidak mendapatkan saluran komunikasi yang baik untuk berkeluh kesah dari keluarga. Hal tersebut terbukti dengan banyak remaja yang bermain game online karena mereka merasa tidak adanya interaksi dari orang tua. Sehingga mencari kegiatan yang dapat membuat dirinya senang.
- b. pengawasan orang tua yang kurang. Hal tersebut tentu saja membuat remaja bertindak semaunya sendiri dalam melakukan kegiatan. Karena tidak ada bimbingan dari orang tua. Mereka akan berbuat sesuai keinginan sendiri tanpa terkontrol oleh orang tua yang menyebabkan terjerumus kedalam hal-hal negatif dan merugikan.
- c. kesalahan pola asuh dari orang tua. Terlalu memanjakan, membebaskan, mengekang, mencurigai, dan mendiamkan anak merupakan hal-hal yang sangat

²⁸*Ibid.*, h. 17

²⁹ Novian Aziz Efendi, *Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya*, (Surakarta, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014), h.44

vital untuk mereka. Hal tersebut perlu dipahami oleh orang tua agar anak-anak tidak terjerumus mencari kenyamanan untuk dirinya dengan hal-hal yang negatif dan tidak bermanfaat.

d. kejenuhan atau merasa bosan seorang anak akan rutinitas yang monoton. Hal tersebut sangat memungkinkan mereka untuk mencari hal lain yang dapat menghilangkan rasa bosan tersebut. Kejenuhan sering dialami pelajar, pekerja, yang setiap harinya selalu bertemu dengan hal yang sama.³⁰

3. Perilaku Positif dan Negatif Remaja

Perilaku merupakan hal yang dimiliki oleh setiap makhluk hidup, terutama bagi manusia itu sendiri. Perilaku terdapat dua macam, yaitu sikap positif dan sikap negatif. Perilaku positif manusia memang bermacam-macam, begitu pula dengan perilaku negatifnya.³¹ Kedua perilaku ini lah yang dapat membuat manusia menuju kesuksesan maupun kehancuran. Banyak orang yang sudah menyepelekan perilaku mereka dan akhirnya mereka sedang terjatuh dalam kehancuran hidup mereka. Perilaku positif lah yang menentukan manusia menuju kesuksesan. Perilaku positif memiliki manfaat yang sangat mendalam, baik bagi diri sendiri maupun bagi lingkungan sekitar ataupun masyarakat. Sedangkan perilaku negatif adalah perilaku yang merugikan bagi orang lain maupun bagi dirinya sendiri. Perilaku positif akan diberi timbal balik berupa manfaat.

³⁰ H. Abu Ahmadi, Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2005), h. 121

³¹ Kartini Kartono, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2005), h.176

Sedangkan perilaku negatif akan diberi timbal balik berupa caci maki dan tidak kepuasan.³²

4. Dampak Positif Perilaku Remaja Dalam Kehidupan Sosial

Masa remaja adalah tahapan perkembangan yang pada umumnya dimulai sekitar usia 12-21 tahun. Remaja adalah suatu usia dimana seorang anak tidak merasa berada dibawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama atau paling tidak sejajar.³³

Remaja dalam masanya akan berinteraksi dengan berbagai lingkungan. Dan semua lingkungan mempunyai peran penting dan memiliki aturan mainnya tersendiri. Sesungguhnya interaksi yang baik dan benar antara masyarakat dan remaja mempunyai pengaruh besar dalam mengurangi krisis keremajaan dan membantu mempercepat proses kenatangan dan kedewasaan remaja. Perkembangan kepribadian seorang termasuk remaja merupakan hasil dari hubungan dan pengaruh timbal balik secara terus menerus antara pribadi dengan lingkungannya. Bagi remaja, lingkungan sosial merupakan sumber inspirasi dalam mengembangkan kepribadiaannya sehingga baik buruknya lingkungan sosial mampu mempengaruhi baik buruknya kepribadian seorang remaja.³⁴

³² *Ibid.*,

³³ Zakiah Darajat, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta : PT Bulan Bintang, 2005), h.132

³⁴ *Op.Cit*

5. Dampak Negatif Perilaku Remaja Dalam Kehidupan Sosial

Kegagalan remaja dalam melakukan tugas perkembangannya termasuk dalam menjalin hubungan dengan lingkungan sosialnya sering menimbulkan konflik-konflik internal maupun konflik eksternal yang mengarah pada munculnya perilaku menyimpang atau kenakalan remaja. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada dasarnya perilaku menyimpang yang muncul pada remaja sebenarnya merupakan kompensasi dari segala kekurangan dan kegagalan yang dialaminya.³⁵

Game online membuat remaja menjadi jarang berkumpul dengan keluarga, bahkan masyarakat sekitar. Hal tersebut terlihat dari banyak nya waktu yang dihabiskan remajan dengan bermain game online daripada berkumpul bersama keluarga terlebih lagi mengikuti aktifitas sosial kemasyarakatan.³⁶

6. Perilaku Remaja Milenial Tentang Game Online

Masyarakat nyata adalah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui penginderaan. Secara nyata kehidupan manusia dapat disaksikan sebagaimana adanya. Sedangkan kehidupan masyarakat maya adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat

³⁵ Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta ; PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 247

³⁶ *Ibid.*, h. 251

secara langsung di indra melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas.³⁷

Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak ke dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media elektronik mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi yang positif maupun negatif.³⁸

Salah satu efek darimaraknya perkembangan game online adalah terciptanya komunitas-komunitas game yang memfasilitasi para game untuk menuangkan pengalaman mereka seputar bermain game tersebut. Tak hanya itu, komunitas-komunitas tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup dan penyambung tali silaturahmi antar gamers. Sehingga game online pun dapat berubah menjadi suatu jaringan sosial untuk para gamers yang dapat mengalahkan beberapa situs populer lainnya. Para

³⁷ Burhan Burgin, *Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematiak dan Perayaan*, (Jakarta : Kencana, 2005), h. xxi

³⁸ BKKBN, *Cerita Remaja Indonesi*, <http://hqweb01.bkkbn.go.id/hqweb/ceria/ss9bab1.html>, 7 September 2018

remaja menghabiskan waktu berjam-jam hanya dengan bermodal smartphone dan jaringan internet yang baik.³⁹

C. Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu

1. Pengertian Ibadah Sholat

Ibadah adalah perhambaan seseorang manusia kepada Allah sebagai pelaksanaan tugas hidup selaku mahluk.⁴⁰ Kata 'ibadah menurut bahasa artinya taat (bahasa Arab, tha'at). Taat artinya patuh, tunduk dengan setunduk-tunduknya, artinya mengikuti semua perintah dan menjauhi semua larangan yang yang dikendaki oleh Allah SWT.⁴¹

Ibadah dalam istilah bahasa arab diartikan dengan berbakti, berkhidmat, tunduk, patuh, mengesakan dan merendahkan diri. Secara garis besar ibadah dibagi menjadi dua yaitu ibadah pokok yang dalam kajian ushul fiqh dimasukan kedalam hukum wajib, baik wajib 'aini atau wajib kifayah. Termasuk kedalam ibadah pokok yaitu dmeninggikannya, yaitu : shalat, zakat, puasa dan haji. Yang semuanya didahului oleh ucapan syahadat.⁴²

Sedangkan menurut Ibn Taimiyah didalam kitabnya al-Ubudiyah memberikan penjelasan yang cukup luas tentang pengertian ibadah. Padadasarnya ibadah berarti merendahkan diri (al-dzull). Dalam pengertian

³⁹ Riki Yanto, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*, (Padang, Universitas Andalas, 2011), h. 57

⁴⁰ Toto Suryana et all, *Pendidikan Agama Islam*, (Bandung : Tiga Mutiara, 1997), h. 111

⁴¹ Hasan Ridwan, *Fiqh Ibadah*, (Bandung : Pustaka Setia, 2009), h. 61

⁴² Zurinal, Aminudin, *Fiqh Ibadah*, (Jakarta : Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2008), h. 5

yang luas, ibadah meliputi segala yang dicintai Allah dan diridhai-Nya, perkataan dan perbuatan lahir dan batin. Termasuk didalamnya shalat, puasa, zakat, haji, berkata benar, berbakti kepada orang tua, bersilaturahmi, menepati janji, al-'amru bi al-ma'ruf, al nahyu'an al-munkar dan sebagainya. Jadi meliputi yang fardhu dan tathawwu, muamalah, dan bahkan ahlaq al kharimah serta fadilah insaniyah. Bahkan lebih lanjut, Ibn Taimiyah menyatakan bahwa seluruh agama itu termasuk ibadah.⁴³

Dalam penelitian ini yang menjadi dampak penggunaan game online terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu. Asal makna sholat menurut bahasa arab ialah “do'a”, tetapi yang dimaksud disini ialah “ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir, disudahi dengan salam, dan memenuhi beberapa syarat yang ditentukan.”⁴⁴

Mengerjakan ibadah sholat merupakan kewajiban bagi kaum muslim di dunia, barang siapa yang mengerjakannya maka akan mendapat pahala dari Allah SWT, dan barang siapa yang meninggalkannya maka akan mendapat ganjaran dari Allah SWT.

Seperti yang tercantum dalam Q.S Alma'un ayat 4-5

فَوَيْلٌ لِلْمُصَلِّينَ ۖ الَّذِينَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ ﴿٤﴾

Artinya : 4. Maka kecelakaanlah bagi orang-orang yang shalat

⁴³Lahmuddin Nasution, *Fiqh 1*, (Jakarta : Jaya Baru, 1998), h. 4-5

⁴⁴Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2001), h. 53

5. (yaitu) orang-orang yang lalai dari shalatnya

Hukum shalat adalah wajib ‘aini dalam arti kewajiban yang ditujukan kepada setiap orang yang telah dikenai beban hukum (mukallaf) dan tidak lepas beban kewajiban seseorang dalam shalat. Kecuali bila telah dilakukannya sendiri sesuai dengan ketentuannya dan tidak dapat diwakilkan pelaksanaannya. Karena yang dikehendaki Allah dalam perbuatan itu adalah berbuat itu sendiri sebagai tanda kepatuhannya kepada Allah yang menyuruhnya.⁴⁵

2. Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu

Didalam Al-Qur'an telah dijelaskan bahwa kewajiban shalat merupakan kewajiban setiap muslim. Firman Allah SWT pada Q.S An-Nisa ayat 103

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ فِيمَا وُقِعْتُمْ وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ ۚ فَإِذَا اطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا

الصَّلَاةُ ۚ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوتًا ﴿١٠٣﴾

Artinya : Maka apabila kamu telah menyelesaikan shalat(mu), ingatlah Allah di waktu berdiri, di waktu duduk dan di waktu berbaring. kemudian apabila kamu telah merasa aman, Maka dirikanlah shalat itu (sebagaimana biasa). Sesungguhnya shalat itu adalah fardhu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman. (Q.S An-Nissa [4] ayat 103)

⁴⁵ Amir Syarifuddin, *Garis-garis Besar Fiqh*, (Jakarta Timur : Prenada Media, 2003), h. 20-23

Kewajiban sholat bagi setiap muslim tidak pernah berhenti dalam kondisi apapun, sepanjang akal nya sehat. Untuk itu terdapat cara-cara sholat untuk keadaan tertentu, seperti dalam perjalanan atau sedang sakit. Maka apabila kamu telah menyelesaikan sholat (mu), ingatlah Allah diwaktu berdiri, diwaktu duduk dan diwaktu berbaring.⁴⁶

Kemudian apabila kamu telah merasa aman, maka dirikanlah sholat itu (sebagaimana biasa). Sesungguhnya sholat itu adalah fardu yang ditentukan waktu nya atas orang-orang yang beriman. Ajaran Islam tidak memberatkan penganutnya, sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.⁴⁷

Pelaksanaan ibadah sholat yang fardu atau yang wajib dilaksanakan oleh tiap-tiap mukallaf (orang yang telah balig lagi berakal) ialah lima kali sehari semalam.⁴⁸

- a. Sholat lohor, awal waktunya adalah setelah tergelincir matahari dari pertengahan langit. Akhir waktu nya apabila bayang-bayang sesuatu telah sama dengan panjangnya, selain dari bayang-bayang ketika matahari menonggak (tepat diatas ubun-ubun)
- b. Sholat ashar, waktunya mulai dari habisnya waktu lohor, bayang-bayang sesuatu lebih daripada panjangnya. Selain dari bayang-bayang ketika matahari sedang menonggak sampai terbenammatahari

⁴⁶ Zakiah Darajat, *Dasar-Dasar Agama Islam*, (Jakarta : PT Bulan Bintang, 1992), h.72

⁴⁷ *Ibid.*, h .27

⁴⁸ Hasby Ash Shiddiqy, *Kuliah Ibadah*, (Semarang : PT Pustaka Rizki Putra, 2000), h. 26

- c. Sholat magrib, waktunya dari terbenam matahari sampai terbanam syafaq (teja) merah
- d. Sholat isya, waktunya mulai dari terbanmnya syafaq merah (sehabis waktu magrib) sampai terbit fajar kedua
- e. Sholat subuh, waktunya mulai dari terbit fajar kedua sampai terbit matahari.⁴⁹

3. Fungsi Ibadah Sholat Lima Waktu

Islam merupakan agama amal yang berarti bukan hanya sekedar sebuah keyakinan belaka. Maka ia tidak hanya terpaku keimanan semata, melainkan juga sebuah amal perbuatan yang nyata. Ibadah dalam Islam tidak hanya bertujuan untuk mewujudkan hubungan antar manusia dengan Tuhannya, tetapi juga untuk mewujudkan hubungan sesama manusia. Islam mendorong manusia untuk beribadah kepada Allah SWT dalam semua aspek kehidupan dan aktifitas. Baik sebagai pribadi maupun sebagai bagian dari masyarakat. Maka dari itu setiap orang Islam tidak hanya dituntut untuk beriman saja, tetapi juga dituntut untuk beramal shaleh.

Aspek fungsi ibadah antara lain :⁵⁰

- a. Mewujudkan hubungan antar hamba dengan Tuhan-Nya

⁴⁹*Ibid.*,h. 61

⁵⁰ Hasan Ibrahim, *Kunci Surga Meneladani dan Menyikapi Rahasia Sholat Rasulullah SAW*, (Jakarta : Mihrab Saintika, 2006), h. 59

Allah SWT senantiasa selalu mengawasi hambanya. Dengan demikian seseorang muslim akan selalu merasa diawasi oleh Allah dan ia akan menyesuaikan segala perilakunya dengan ketentuan Allah SWT.

b. Melatih Diri untuk Disiplin

Dalam pelaksanaan ibadah sholat dapat membantu kita untuk disiplin, hal tersebut sudah nampak jelas sejak dimulai melaksanakan wudhu, ketentuan-ketentuan waktunya, berdiri, rukuk, sujud, dan lain sebagainya, telah mengajarkan kita untuk disiplin.

c. Mendidik mental dan menjadikan manusia ingat akan kewajiban.

Dengan sikap ini, setiap manusia tidak akan lupa bahwa dia adalah anggota masyarakat yang mempunyai hak dan kewajiban untuk menerima dan memberi nasehat.

4. Tujuan dan Manfaat Ibadah Sholat Lima Waktu

Tujuan setiap ibadah adalah agar dekat dengan Allah. Makna “dekat” disini adalah dekat dengan Allah yang hanya dianugerahkan kepada hamba-hamba nya yang beriman. Orang yang ingin dekat dengan Allah mesti melakukan hal-hal yang telah dilakukan oleh orang yang dekat dengan-Nya pula, baik dalam bentuk sikap taat, takzim, tunduk dan penggangung kepada Allah SWT. Sebagai makhluk, dekatnya manusia dengan Allah mengandung dua pengertian, pertama : kedekatannya dengan pengetahuan, pengelihan, dan kekuasaan-Nya, sedangkan yang kedua : kedekatannya dengan kemurahan (*al-jud*) dan kebbaikannya (ihsan). Kedekatan yang pertama

bersifat umum bagi semua mahluk, sedangkan yang kedua hanya diperuntukan bagi mereka yang beriman.⁵¹ Terdapat manfaat ketika seseorang menjalankan sholat. Gerakan yang dijalankan juga bukan sembarang polah tingkah asal tingkah. Gerakan ini mengandung makna, bahkan menjadi senam ringan :⁵²

a. Wujud Pengabdian Pada Sang Kuasa

Salah satu wujud pengabdian pada sang maha kuasa dengan mendirikan sholat. Dengan masuk nya kita keagama Islam, berarti kita sudah membuat perjanjian dengan sang kuasa untuk melaksanakan segala perintahnya. Salah satu perintah nyatanya dengan melakukan sholat.

b. Menjauhkan dari Keburukan

Manfaat sholat ternyata mampu menjauhkan diri dari perbuatan buruk. Adanya pertalian erat dihati dengan sang kuasa memberikan kepercayaan, bahwa segala sesuatu kegiatan kita selalu dilihat oleh-Nya. Untuk itu saat kita hendak melakukan dosa, pasti akan berfikir ulang. Hal ini mengurungkan diri untuk melakukan dosa.

c. Gerakan Sholat Mencegah Osteoporosis

Melalui sholat ternyata mampu terhindar dari pengeroposan tulang. Sebab gerakan sholat diwujudkan sebagai salah satu senam ringan yang dilakukan setiap hari selama lima waktu.

⁵¹ *Ibid.*, h. 72

⁵² Moh. Rifa'i, *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*, (Semarang : Karya Toha Putra, 2010), h.

d. Waktu Paling Ijabah Kala Berdoa

Waktu paling disukai dan dinantikan malaikat adalah ketika subuh.

Maka saat itu malaikat turun untuk menyaksikan sholat umat mu'min.⁵³



⁵³ Syahrin Harahap, *Islam Konsep dan Implementasi Pemberdayaan*, (Jakarta : PT. Bulan Bintang, 1992), h.195

BAB III

GAMBARAN UMUM PENGGUNAAN GAME ONLINE DAN DAMPAKNYA DALAM IBADAH SHOLAT DI DESARANGAI KECAMATAN KATIBUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN

A. Sejarah Desa

1. Sejarah Desa Rangai

Desa rangai adalah desa hasil pemekaran dari Desa Tarahan. Awalnya terdiri dari tiga Dusun yaitu Dusun Rerangai, Dusun Kampung Sawah dan Dusun Sukamaju. Pada tahun 2003 Pemerintah Daerah Kabupaten Lampung Selatan menyetujui usulan Pemekaran Desa Rangai menjadi Desa definitife dengan mengeluarkan Surat Keputusan tentang Pemekaran Desa Rangai teripisah Dari Desa Tarahan. Dengan mengangkat H. Efran Efendi sebagai Kepala Desa yang pertama kali.

Pada tahun 2005 masyarakat Desa Rangai mengadakan Pemilihan Kepala Desa untuk yang pertamakali. Hasil pemilihan Kepala Desa dimenangkan oleh H. Efran Efendi dan dilantik oleh Bupati Lampung Selatan sebagai Kepala Desa Rangai Definitife yang pertama untuk masa jabatan 5 tahun yaitu periode 2005-2010. Kemudian pada tahun 2010 diadakan kembali pemilihan Kepala Desa Rangai yang kedua. Hasilnya adalah Juwanta S.Sos terpilih sebagai Kepala Desa periode tahun 2010-2016.¹

¹ Catatan Dokumentasi Desa Rangai, h. 8

Tabel 3.1

Berikut adalah silsilah kepemimpinan Desa Rangai

No	Nama	Jabatan	Masa Jabatan
1.	H. Efran Efendi	Kepala Desa	2005 – 2010
2.	Juwanta, S.Sos	Kepala Desa	2010 – 2016
3.	Sofyansyah	Kepala Desa	2016 -

2. Kondisi Geografis dan Demografis Desa Rangai

Desa Rangai memiliki wilayah laut dan daratan dengan luas ± 2.431 Ha dengan lahan produktif ± 1.244 Ha meliputi :

Tabel 3.2
Tata Guna Tanah

No	Tata guna lahan atau tanah	Luas
1.	Tanah Pemukiman	90 Ha
2.	Tanah Kehutanan	1.016 Ha
3.	Tanah Perladangan	105 Ha
4.	Tanah Perusahaan	165 Ha

Tabel 3.3
Jumlah RT

No	Nama Dusun	Jumlah Rt
1.	Ranagi Utara	2

2	Rangai Selatan	3
3.	Way Arong	3
4.	Kampung Sawah	3
5.	Pulau Pasir	4
6.	Sukamaju	2
7.	Mataram	2
8.	Gotong Royong	2
9.	Bumi Rangai Indah Utara	5
10.	Bumi Rangai Selatan	2
11.	Rangai Barat	2
12.	Kampung Baru	2
13.	Perumahan PLTU Tarahan	2

Jarak Desa Rangai Ke Kecamatan Katibung \pm 15 Km dan ke Ibu Kota Kabupaten Lampung Selatan \pm 45 Km. Ke Ibu Kota Propinsi Lampung \pm 20 Km dengan batas-batasnya adalah :

Sebelah Utara : Kelurahan Srengsem Kota Bandar Lampung

Sebelah Timur : Desa Karang Raja Kecamatan Merbau Mataram

Sebelah Selatan : Desa Tarahan Kecamatan Katibung

Sebelah Barat : Laut Teluk Lampung ²

² *Ibid*, h, 8

3. Kondisi Perekonomian

Jumlah penduduk desa Rangai \pm 8.106 jiwa dengan usia produktif \pm 4.000 jiwa. Penduduk yang dikategorikan miskin 376 KK. Mata pencahariannya adalah berkebun, nelayan, pedagang dan buruh. Hasil produksi ekonomis desa yang menonjol adalah pala, cengkih, kemiri dan ikan. Wilayah desa Rangai banyak terdapat industri berskala besar, sedang dan kecil (PT. PLN PLTU Tarahan, PT. Sinar Mas, PT. Semen Padang, PT. Semen Holcim, PT. Sari Segar Husada, PT. Andalas, PT. Indra Brathers, PT. Jety dan sebagainya

Tabel 3.4
Jumlah Penduduk Tiap Dusun

No	Nama Dusun	Jumlah RT	Jumlah KK	Jumlah jiwa		Jumlah
				PR	LK	
1.	Rangai Utara	2	172	396	364	760
2.	Rangai Selatan	3	255	518	508	1.026
3.	Way Harong	3	171	153	223	376
4.	Kampung Sawah	3	280	527	496	1.023
5.	Pulau Pasir	4	286	601	624	1.225
6.	Sukamaju	2	151	306	358	664
7.	Mataram	2	82	144	146	290
8.	Gotong Royong	2	112	223	249	472

9.	BRI Utara	2	199	411	428	839
10.	BRI Selatan	5	98	147	162	309
11.	Rangai Barat	2	119	2422	246	488
12.	Kampung Baru	2	104	206	235	441
13.	PLTU Tarahan	2	51	121	42	163
Jumlah			2.080	4.025	4.081	8.106

4. Kondisi Keagamaan Desa Rangai

Tabel 3.5
Kondisi keagamaan Desa Rangai

No	Nama Agama	Jumlah Pemeluk
1.	Islam	8908 jiwa
2.	Kristen	160 jiwa
3.	Protestan	-
4.	Katolik	15 jiwa
5.	Hindu	-
6.	Budha	-

Jadi, secara obyektif penduduk di Desa Rangai mayoritas beragama Islam.

Dan keadaan sosial keagamaan berjalan cukup baik, hal ini dapat terlihat dengan tidak adanya perselisihan-perselisihan antar umat beragama. Walaupun terdapat beberapa warga yang beragama non Islam. Masyarakat Desa Rangai dapat

berinteraksi dengan baik dan dapat hidup berdampingan dengan rukun dan saling tolong menolong dengan tidak melihat latar belakang keyakinan yang berbeda.

5. Kondisi Pendidikan Desa Rangai

Tabel 3.6
Kondisi pendidikan Desa Rangai

No.	Jenjang Pendidikan	Jumlah
1.	Belum sekolah	684
2.	Tidak tamat sekolah	206
3.	Tamat SD	255
4.	Tamat SLTP	634
5.	Tamat SLTA	752
6.	Tamat Akademi	36
7.	Tamat sarjana S1	21

Jadi dapat disimpulkan bahwa di Desa Rangai jumlah tingkat pendidikan yang paling tinggi adalah tamat SLTA, setelah tamat SLTA kebanyakan remaja Desa Rangai melamar pekerjaan, dikarenakan Desa Rangai merupakan pemukiman yang dekat dengan proyek ataupun perusahaan.

6. Penggunaan *Game Online* Pada Remaja di Desa Rangai Kecamatan

Katibung Kabupaten Lampung Selatan

a. Jumlah Remaja di Dusun Pulau Pasir

Remaja di Dusun Pulau Pasir beberapa suku, namun perbedaan suku tidak membuat para remaja sulit untuk bergaul dan berteman. Jumlah remaja di Dusun Pulau Pasir pada tahun terakhir ini berjumlah 65 orang. Yang terdiri dari remaja yang berusia 13 hingga 21 tahun. Dengan tingkat pendidikan SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini ³:

Tabel 3.7
Data Remaja di Dusun Pulau Pasir

No	Usia	Tingkat Pendidikan				Sudah Menikah
		SMP	SMA	Perguruan Tinggi	Tidak Sekolah	
1.	13-16 tahun	20 orang	11 orang	-	6 orang	-
2.	17-21 tahun	-	8 orang	4 orang	10 orang	5 orang

Dari jumlah keseluruhan populasi remaja yang berusia 13 hingga 21 tahun berjumlah 65 orang. Yang terdiri dari remaja pada usia pertama (13-16 tahun)

³ Ratijo, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 10 Juli 2018

berjumlah 37 orang dan remaja pada usia akhir (17-21 tahun) berjumlah 28 orang. Dalam penelitian ini yang menjadi objek atau sampel penelitian yaitu remaja pada usia akhir (17-21 tahun) yang berjumlah 28 orang. Namun dengan jumlah remaja yang menjadi sampel tidak semuanya dari remaja yang bermain *game online*, maka dalam penelitian ini yang menjadi sampel berjumlah 8 orang.

Tabel 3.8
Data Nama Remaja yang Bermain *Game Online* di Dusun Pulau Pasir Kec. Katibung Kab. Lampung Selatan

No.	Nama	Pekerjaan
1.	Ahmad Rifan Chojali	Buruh
2.	Apriyanto	Buruh
3.	Hudri	Buruh
4.	Indra Median Manik	Buruh
5.	Muhammad Maruf	Buruh
6.	Risky setiawan	Mahasiswa
7.	Rico Aden Satria	Buruh
8.	Ujang Nurhadi	Buruh ⁴

Dari data remaja yang bermain game online jelas bahwa remaja tersebut memiliki handphone dengan aplikasi mobile legends dan memainkannya game tersebut dalam kehidupan sehari-harinya. Berdasarkan hasil observasi dalam

⁴ Observasi pada tanggal 12 Juli 2018

keseharian remaja Dusun Pulau Pasir terdapat masalah-masalah yang terkait pada pelaksanaan ibadah sholat remaja disebabkan karena beberapa pengaruh dari game online Mobile Legends dan faktor-faktor lainnya

b. Penggunaan Game Online di Dusun Pulau Pasir

Game atau permainan dalam bahasa Indonesia bukan hanya untuk mencari hiburan saja, tetapi sudah menjadi kebutuhan manusia sekarang ini. Game juga bisa digunakan untuk penambahan ekonomi seperti menjual akun yang sudah sampai level tinggi atau mengikuti turnamen-turnamen game online.

Perkembangan game saat ini sangat pesat, mungkin dulu kita belum mengenal game online, yang dimainkan hanya permainan di dunia nyata seperti permainan tradisional. Tetapi seiring perkembangan teknologi, kini permainan bisa dilakukan dirumah sendiri hanya dengan menggunakan kecanggihan handphone saja kita sudah bisa bermain game online dengan sepuasnya tidak perlu jauh-jauh keluar rumah untuk menyewa warnet atau warung internet.

Dalam penelitian ini, ada 8 orang yang menjadi sampel atau subjek penelitian yaitu remaja yang berusia 17 hingga 21 tahun yang bertempat tinggal di Dusun Pulau Pasir. Seluruh subjek yang dipilih adalah remaja yang bermain game online dan memiliki aplikasi Mobile Legends di handphone nya.

Menurut Ahmad Rifan Chojali, mengatakan bahwa “ bermain game online digunakan sebagai hiburan untuk menghilangkan kejenuhan dan mengisi waktu kosong di jam-jam istirahat kerja dan bisa mempererat tali silaturahmi

bersama teman-teman karena setiap hari mereka pasti berkumpul untuk bermain game online bersama, atau yang sering mereka sebut dengan “mabar”.⁵

Tujuan bermain game online berbeda-beda, menurut Apriyanto mengatakan bahwa, bermain game online dia lakukan karena hobi dan selain itu ia rajin bermain game online karena ingin mengikuti turnamen mobile legend yang sering diadakan oleh para gamers.⁶

Tidak sedikit remaja Dusun Pulau Pasir yang bermain game online, ini dikarenakan semakin berkembang nya zaman dan teknologi. Seperti yang dikatakan oleh Hudri, sekarang bermain game online sangat mudah, kita tidak perlu repot dan jauh-jauh keluar rumah untuk menyewa warung internet atau warnet, hanya dengan menggunakan handphone saja kita sudah bisa bermain sepuasnya tanpa ada batasan waktu.

Semakin banyaknya yang bermain game online di Dusun Pulau Pasir membuat para remaja menyewa sebuah rumah yang sengaja mereka jadikan tempat singgah untuk bermain game. “Ujang Nurhadi mengatakan, sengaja si mbak sewa rumah buat maen game supaya asik dan tidak diusik”.⁷

Manfaat game online juga dirasakan oleh mahasiswa yang bernama Risky Setiawan, menurut nya bermain game online dapat menghilangkan

⁵ Ahmad Rifan Chojali, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 13 Juli 2018

⁶ Apriyanto, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 13 Juli 2018

⁷ Ujang Nurhadi, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 13 Juli 2018

kejenuhan saat menghadapi tugas-tugas di kampus bermain game online juga dapat mengasah otak kiri.⁸

Diantara manfaat bermain game online yang bersifat positif tentunya terdapat dampak negatif dari permainan tersebut. Terutama sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktunya.

Hudri mengatakan bahwa, “ dengan sering bermain game online sifat pemborosan pasti akan timbul karena game online ini memerlukan pulsa atau paket data, biasanya satu hari lebih dari tiga Gb hanya untuk keperluan bermain game. Rasa malas juga timbul ketika datangnya waktu sholat, dikarenakan terlalu asik bermain game online.”⁹

Muhammad Maruf mengatakan, “saya tidak pernah mbak seharipun tidak main game online, kalau tidak main dunia ini rasanya sempit, kalok masalah berpengaruh ke sholat iya mba berpengaruh niat awal nya menunda-nunda tapi malah gak dikerjakan sholatnya gara-gara asik main ”.¹⁰

Rico Aden Satria, “kebiasaan malas mengerjakan sholat itu timbul dengan sendirinya, ditambah dengan sering bermain game online jadi rasa malas semakin bertambah, awal nya dengan mengulur-ngulur waktu karena sedang asik bermain hingga akhirnya tidak melaksanakan sama sekali.”¹¹

⁸ Risky Setiawan, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasirr, 16 Juli 2018

⁹ Hudri, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 16 Juli 2018

¹⁰ Muhammad Maruf, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 20 Juli 2018

¹¹ Rico Aden Satria, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 20 Juli 2018

Adapun saat waktu sholat tiba remaja masih asik bermain game online, remaja yang berkerja akan bermain game disela-sela jam istirahat kerja, sedangkan waktu istirahat harusnya digunakan untuk sholat dan makan tetapi malah digunakan untuk bermain game. Sepeti yang dikatakan oleh Indra Median Manik “ waktu istirahat kerja setelah makan saya gunakan untuk bermain game hanya sebentar untuk menghilangkan kejenuhan akibat pekerjaan, kalau malam hari baru saya full bermain game terkadang sampai begadang di kontrakan mba, kita menyewa kontrakan supaya tidak ada yang mengganggu keasikan kami”.¹²

Secara pribadi mereka pun sudah mengetahui apa dampak dari game online tersebut. Hampir semua remaja berpendapat bermain game online mengakibatkan pemborosan, dan menimbulkan rasa malas. Terutama rasa malas dalam melaksanakan ibadah sholat. Awalnya mereka bermaksud menunda-nunda sholat namun karena sedang asik bermain sampai lupa bahwasannya mereka memiliki kewajiban untuk melaksanakan ibadah sholat. Remaja yang sudah bekerja hampir meninggalkan semua kewajiban sholat lima waktu. Terkadang sengaja pekerjaan dikerjakan lembur supaya cepet selesai dan setelah itu bisa bermain game lagi. Game seperti sudah menjadi candu di kehidupan mereka sehari-hari. Waktu istirahat siang dan sore harusnya digunakan untuk makan, sholat zuhur dan asar tetapi mereka gunakan untuk bermain game. Seperti yang dikatakan oleh Ahmad Rifan “ ketika zuhur setelah

¹² Indra Median Manik, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 20 Juli 2018

makan saya main game mbak begitu juga waktu istirahat sore saya gunakan untuk bermain game, saya pulang kerja jam 17.30 jadi sampai rumah mandi dan istirahat, sudah tidak kepikiran lagi untuk sholat magrib, setelah lepas magrib kami kumpul di kontrakan untuk main lagi sampe larut malam terkadang sampai pukul 02.00 WIB”.

Berdasarkan hasil observasi mengenai dampak game online bagi remaja di Dusun Pulau Pasir memang benar bahwa game online merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku keseharian remaja-remaja tersebut. Tidak hanya perilaku remaja saja yang terpengaruhi oleh adanya game online tetapi pelaksanaan ibadah sholat pun kerap tidak dilaksanakan. Keaktifan remaja dalam bermain game online tentu sangat mempengaruhi pelaksanaan ibadah sholatnya. Terutama pada remaja-remaja yang sudah bekerja waktunya hanya dihabiskan untuk bekerja dan bermain game online, sedangkan untuk mahasiswa untuk pelaksanaan ibadah sholatnya masih dapat terlaksanakan.

Seperti yang dikatakan oleh bapak Sadeli mengenai perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat remaja sekitar, yaitu “ sudah terlihat jelas bagaimana kondisi jama’ah di masjid Al-barkah Dusun Pulau Pasir sangat minim sekali adanya remaja yang mau melaksanakan sholat berjama’ah. Dapat dimaklumi bagi remaja yang kuliah ataupun bekerja sehingga tidak bisa melaksanakan sholat berjama’ah di masjid Al-barkah.

Di perjelas oleh bapak Sadeli, karena ia sudah tinggal bertahun-tahun di Dusun Pulau Pasir maka ia cukup mengetahui bagaimana kondisi keagamaan di Dusun tersebut, “ antusias remaja dalam kegiatan keagamaan sangat kurang sekali, bahkan bukan hanya terjadi pada remaja saja akan tetapi tengah terjadi pada orang tua baik ibu rumah tangga ataupun para bapak-bapaknya. Jadi sangat wajar sekali bagi remaja sekitar apabila banyak dari mereka yang melalaikan pelaksanaan ibadah sholat. Dan ditambah lagi dengan hadirnya game online yang membuat para remaja tergila-gila hingga menbah panjang kemalasan dalam pelaksanaan ibadah sholat.¹³ Disampaikan juga oleh Ari sebagai ketua risma, “kalau risma hanya ada sebagai nama saja belum ada aktifitas atau kegiatan keagaam lainnya, karena memang anak-anak Dusun Pulau Pasir tidak tertarik sama sekali dengan kegiatan keagamaan”.¹⁴

¹³ Sadeli (tokoh agama), wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 26 Juli 2018

¹⁴ Ari (ketua Risma), wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 26 Juli 2018

BAB IV

DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE* PADA PERILAKU REMAJA DALAM PELAKSANAAN IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU

A. Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja di Desa Rangai

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia gamers yaitu sebuah pencinta games di Indonesia :”game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan via internet bisa menggunakan Pc (*personal computer*).

Remaja di Dusun Pulau Pasir yang bermain game online memainkan gamenya rata-rata dengan waktu 10 jam dalam satu hari. Menjadikan game online sebagai rutinitas saat jam istirahat kerja sampai malam hari hingga begadang, game online sudah menjadi candu dalam kehidupan sehari-hari remaja Dusun Pulau Pasir.

Ketergantungan remaja dalam bermain game online dapat mempengaruhi sifat dan perilaku dalam kehidupannya. Pengaruh-pengaruh buruk bermain game online dapat merusak kepribadian remaja khususnya pengetahuan serta pelaksanaan ibadah sholat lima waktu. Ibadah sholat wajib lima waktu yang semestinya merupakan kewajiban umat muslim di dunia kini sangat minim untuk

dilakukan oleh para remaja di Dusun tersebut. Bermain game online dapat menimbulkan rasa malas pada remaja sehingga meninggalkan ibadah yang semestinya dikerjakan.

Berdasarkan hasil observasi di Dusun Pulau Pasir terlihat nampak bahwa remaja Dusun tersebut banyak yang melalaikan ibadah sholat wajib lima waktu. Ketika terdengar adzan berkumandang mereka tampak acuh dan tetap asik bermain game online. Waktu istirahat kerja yang harusnya digunakan untuk ishoma tetapi mereka gunakan untuk bermain game online. Tidak jarang kebiasaan remaja ketika sholat subuh kebanyakan dari mereka meninggalkan ibadah sholat tersebut dikarenakan mereka tidur larut malam.

Selain itu juga terlihat jelas kondisi jama'ah masjid pada waktu sholat sangat minim sekali terdapat remaja yang melaksanakan ibadah sholat berjama'ah di masjid. Seperti yang dikatakan oleh Kepala Dusun pak Ratijo "kurangnya dorongan dari para orang tua sehingga para remaja bertindak atau berperilaku semaunya sendiri, sehingga kebiasaan-kebiasaan buruk yang melekat pada diri remaja tersebut. Faktor lingkungan juga menjadi pengaruh terhadap perilaku remaja, dimana di Dusun Pulau Pasir terdapat suatu organisasi atau kegiatan remaja (RISMA) tetapi hanya sebuah wadah dan tidak pernah ada kegiatan didalamnya. Sehingga membuat para remaja setempat kurang antusias terhadap keagamaan. Bukan hanya dikalangan remaja saja yang kurang antusias dalam keagamaan tetapi dikalangan orang tua khususnya dikalangan ibu rumah tangga-pun demikian. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya perhatian dari para orang

tua terhadap anak mengenai keagamaan khususnya terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu.

1. Dampak Positif Game Online

a. Meningkatkan Konsentrasi

Konsentrasi merupakan hal yang harus dimiliki oleh seseorang yang hendak bermain game online. Konsentrasi merupakan pemusatan atau pengarah perhatian, sumber kekuatan pikiran terhadap suatu objek. Dimana sholat juga membutuhkan konsentrasi

b. Menjadikan Disiplin

Bermain game online dapat melatih diri menjadi disiplin, ketika seseorang akan bermain game online mereka selalu terbiasa melakukan dijam yang sama. Begitupun sholat jika mereka terbiasa melakukan dijam yang sama maka seharusnya mereka juga terbiasa melaksanakan sholat dijam yang sudah ditentukan.

c. Meningkatkan kemampuan tentang komputer

d. Mempererat Tali Silaturahmi

Game online juga memiliki dampak positif lainnya yaitu mempererat tali silaturahmi, karena ketika mereka bermain maka mereka akan berkumpul di satu tempat yang sama, jika mereka bermain dirumah masing-masing akan tetap menghidupkan *voice note* dan tetap bisa menjalin komunikasi yang baik dan silaturahmi akan tetap terjalin sesama mereka.

2. Dampak negatif game online terhadap pelaksanaan ibadah sholat

a. Melalaikan ibadah sholat

Dengan bermain game online secara berlebihan tentunya akan menimbulkan sifat ketergantungan pada remaja dalam penggunaannya, sehingga akan menyita waktu dan melalaikan pelaksanaan ibadah sholat. Yang awalnya hanya menunda namun lama kelamaan mereka meninggalkan.

b. Perubahan sikap dan perilaku

Perilaku remaja dapat berubah-ubah kapan saja sesuai dengan kondisi lingkungan yang ada, sehingga pengaruh buruk akan mudah melekat pada pribadi remaja. Terlalu sering bermain game online tentunya akan menimbulkan rasa malas pada remaja sehingga rasa malas tersebut akan membuat remaja melalaikan aktifitas-aktifitas yang lebih bermanfaat, termasuk pada pelaksanaan ibadah sholat. Mula nya remaja mengulur-ulur waktu untuk melaksanakan ibadah sholat hingga akhirnya tidak melaksanakan ibadah sholat tersebut.

c. Bermain game yang tidak tepat pada waktu nya

Bagi remaja yang aktif bermain game online maka akan banyak menghabiskan waktu . sehingga akan banyak menimbulkan kebiasaan-kebiasaan buruk yang menyita waktu baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Dan tidak memperdulikan waktu sholat tiba.

Game online yang seharusnya dijadikan sarana untuk hiburan, saat ini malah dijadikan rutinitas sehari-hari oleh remaja Dusun Pulau Pasir dan

dimainkan dalam jangka waktu yang lama sehingga berpengaruh terhadap hal-hal yang lain, tidak terkecuali dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu. Perkembangan perilaku remaja tentunya harus diperhatikan oleh para orang tua, termasuk bermain game online pun harus diperhatikan oleh orang tua. Supaya remaja tidak terlalu jauh terkena dampak negatif dari bermain game online secara berlebihan.

B. Usaha Da'i Dalam Meningkatkan Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Pada Remaja Di Desa Rangai

Pada dasarnya tugas seorang da'i adalah mengajak atau menyeru kepada umat manusia untuk berbuat kebaikan dan menjauhi segala larangan (amar maruf nahi mungkar). salah satu materi dakwah yang sering disampaikan adalah tentang ibadah seperti, tidak boleh meninggalkan sholat, puasa, dan zakat.

Masa remaja adalah masa yang paling banyak mengalami perubahan atau pertumbuhan. Remaja mulai menyadari akan fungsi dan tugas sosial, dimana ia mulai mempunyai hak, kewajiban, serta tanggung jawab. Secara keseluruhan masa remaja adalah masa peralihan dan rawan. Kegagalan melampaui masa remaja sering mempunyai akibat yang negative pada pertumbuhan kehidupan selanjutnya.

Maka dari itu perlu ditanamkan nilai-nilai keagamaan dalam dirinya. Terutama dalam menjalankan sholat lima waktu. Karena sholat merupakan tiangnya agama. Game online merupakan aktifitas yang dimainkan oleh

remaja Dusun Pulau Pasir, berdasarkan hasil observasi ternyata game online cukup berpengaruh terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu pada remaja. Maka dari itu usaha seorang da'I dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat lima waktu pada remaja melalui :

1. Khutbah Jum'at

Khutbah jum'at adalah perkataan yang disampaikan diatas mimbar, khutbah jm'at merupakan penyampaian pesan-pesan yang mengandung nasihat. Khutbah jum'at oleh da'i dijadikan sebagai media dakwah di Dusun Pulau Pasir dan dirasa sangat strategis karena memang terbatasnya media untuk da'i dalam menyampaikan pesan-pesan dakwah. Khutbah jum'at dijadikan sebagai sarana dalam membina umat islam oleh da'i, karena setiap umat islam yang saleh pasti melaksanakan sholat jum'at tidak terkecuali remaja Dusun Pulau Pasir.

2. Ceramah ditempat pengajian

Usaha da'I dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat lima waktu pada remaja sangat terbatas, hal yang utama da'I lakukan hanya bisa berdiri diatas podium itupun hanya pada khutbah sholat jum'at. Dan dirasa kurang efektif dikarenakan jamaah sholat jum'at tidak hanya remaja saja tetapi umum. Dan hanya disampaikan satu kali dalam 1 minggu. Selain itu terdapat pengajian rutin ibu-ibu setiap hari jum'at maka kesempatan itu da'I gunakan untuk membekali orang tua supaya mengingatkan anak-anaknya, itupun tidak terlalu banyak ibu-ibu yang

hadir. Hal tersebut dikarenakan tidak berfungsinya organisasi remaja islam masjid (Risma) yang terdapat di Dusun Pulau Pasir, sehingga menyulitkan da'I untuk menyampaikan materi secara langsung kepada remaja.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari judul penelitian Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan

Setelah melihat hasil analisis data pada penelitian bab terdahulu maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dampak positif game online terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu yaitu :

a) Meningkatkan konsentrasi

Konsentrasi merupakan pemusatan atau pengarah perhatian, sumber kekuatan pikiran terhadap suatu objek, dimana sholat juga membutuhkan konsentrasi.

b) Menjadikan disiplin

Mendahulukan yang harus didahulukan dan mengakhirkan yang harus diakhirkan. Perilaku ini termasuk pada perilaku disiplin, ini berkaitan dengan bagaimana seseorang dalam melakukan sholat nya. Yang seharusnya mendahulukan kewajiban sholat.

c) Meningkatkan kemampuan tentang komputer

d) mempererat tali silaturahmi

2. Dampak negatif game online terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu yaitu :

a) Melalaikan sholat

Remaja yang asik bermain game online niat awalnya ingin menunda pelaksanaan sholat namun pada akhirnya tidak melaksanakan sama sekali.

b) Terbengkalai kegiatan dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian di game dan rasa asik memainkan sering membuat berbagai kegiatan terbengkalai.

c) Perubahan sikap dan perilaku

Seorang pecandu game online memiliki pemikiran terus menerus tentang game yang sedang dimainkan. Maka akan menjadikan sulit untuk konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, membuat kita menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekeliling.

3. Usaha da'i dalam meningkatkan ibadah sholat di desa Rangai

Usaha da'i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat lima waktu pada remaja Dusun Pulau Pasir sangat terbatas, disebabkan da'i hanya bisa menyampaikan di khutbah jum'at maupun ditempat pengajian. Da'i kekurangan media untuk menyampaikan pesan dakwah dikalangan remaja di Dusun Pulau Pasir.

B. Saran

Dari hasil penelitian tersebut, maka saran-saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Bagi remaja
 - a. Perlu adanya kesadaran dari remaja pengguna game online dari dampak-dampak yang diakibatkan dari permainan tersebut.
 - b. Menciptakan lingkungan masyarakat yang agamis supaya dapat menciptakan remaja-remaja yang berakhlak baik dan bermanfaat dimasa yang akan datang.
2. Bagi Desa
 - a. Perlu ditambahnya media penyampai pesan dakwah, dan dihidupkannya kembali organisasi remaja masjid (risma)
 - b. Menambah lagi media-media yang bisa dijadikan untuk berdakwah
3. Bagi orang tua
 - a. Agar lebih meningkatkan pengawasan pada anak
 - b. Selalu menjadi contoh yang baik bagi anak-anak nya

C. Penutup

Alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kekuatan jasmani dan rohani sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari yang diharapkan, namun penulis telah berusaha semaksimal mungkin agar dapat tercapai tujuan yang sebaik-baiknya. Oleh karena itu kritik dan saran bimbingan yang bersifat

membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan tulisan skripsi ini.

Selain itu penulis mengaharapkan semoga tulisan ini memberikan sumbangan pemikiran dan menambah ilmu pengetahuan. Kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini, penulis haturkan ucapan terima kasih dan memohon doa semoga Allah SWT berkenan memberikan pahala berlipat ganda disisi-Nya. Aamiin



DAFTAR PUSTAKA

- Aditono, Siti Rahayu, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, ed. Ke 16, Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2006
- Ahmadi, Abu dan Munawar Soleh, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta : Rineka Cipta, 2005
- _____ dan Cholid Narbuko, *Metode Penelitian*, Jakarta : Aksara, 1997
- _____, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta : PT Rineka Cipta, 2005
- Akbar, Purnomo Setiadi dan Husaini Usman, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta : Bumi Aksara, 2010
- Al-Munajid, Syekh Muhammad, *Bahaya Game*, Solo : PT.Aqwam Media Profetika, 2006
- Aminudin, Zurinal, *Fiqh Ibadah*, Jakarta : Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2008
- Andersen, *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT.Bumi Aksara, 2004
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*, Jakarta : Bina Aksara, 1997
- _____ *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta : Rineka Cipta, 1998 Cet II
- Aplikasi komputer dan game online”, artikel diakses pada 13 April 2018
- Baran, J Stenly, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya* Jilid I Jakarta : Erlangga, 2008
- Burgin, Burhan, *Pornomedia, Sosiologi Media, Kontruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*, Jakarta : Kencana, 2005
- Catatan Dokumentasi Desa Rangai, 2015
- Daradjat, Zakiah, *Kesehatan Mental*, Jakarta : CV. Haji Masa Agung, 1993
- _____, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta : PT Bulan Bintang, 2005
- _____, *Dasar-Dasar Agama Islam*, Jakarta : PT Bulan Bintang, 1992
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi II*, Jakarta : Balai Pustaka, 1990 Cet. Ke 3

- Dharma, Aziz, *Ideologame*, Yogyakarta : EKSPRESI Buku, 2017
- Fathoni, Abdurrahmat, *Metodologi Penelitian Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta Rineka Cipta, 1998
- Harahap, Syahrin, *Islam Konsep dan Implementasi Pemberdayaan*, Jakarta : PT. Bulan Bintang, 1992
- Hasan, M.Iqbal, *Metode Penelitian dan Aplikasinya*, Jakarta : Ghalia Indonesia, 2002
- Hurlock, B Elizabeth, *Perkembangan anak* Jilid 1, Jakarta: Erlangga, 1978
- Ibrahim, Hasan, *Kunci Surga Meneladani dan Menyikapi Rahasia Sholat Rasulullah SAW*, Jakarta : Mihrab Saintika, 2006
- Irawan, Prastya, *Logika dan Prosedur Penelitian*, Jakarta : Setiawan Pers, 1999
- Kartono, Kartini, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Bandung : Mandar Maju, 1996
- _____, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2005
- Mardalis, *Metode Penelitian*, Jakarta : Bumi Aksara, 2009
- Nasution, Lahmuddin, *Fiqh I*, Jakarta : Jaya Baru, 1998
- Natsir M, *Marilah Sholat*, Jakarta : Media Dakwah, 1999
- Rahmat, Jalaludin, *Metode Penelitian Komunikasi*, Bandung : Remaja Roesda Karya, 2000
- Rasyid, Sulaiman, *Fiqh Islam*, Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2001
- Rifa'i, Moh, *Ilmu Fiqh Islam Lengkap*, Semarang : Toha Putra, 1991
- _____, *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*, Semarang : Karya Toha Putra, 2010
- Ridwan, Hasan, *Fiqh Ibadah*, Bandung : Pustaka Setia, 2009
- Sarwono, Sarlito W, *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2013
- Setiawan, Agus, *Pengaruh Hiburan di Televisi Terhadap Akhlak Remaja di Desa Suka Maju Kecamatan Abung Semul Kabupaten Lampung Utara*, Bandar Lampung Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, 2005
- Shiddiqy, Ash Hasby, *Kuliah Ibadah*, Semarang : PT Pustaka Rizki Putra, 2000
- Soehartono, Irawan, *Metode Penelitian Limit Sosial*, Bandung : Remaja Roesda Karya, 1995

- Stanley, J Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Jilid I Edisi 5*, Jakarta : Erlangga, 2012
- Suryabata, Sumardi, *Metode Penelitian*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010
- Sujana, Nana, *Karya Ilmiah, Makalah, Tesis, Desertasi*, Semarang : Sinar Baru, 1897
- Suyana, Toto, *Pendidikan Agama Islam*, Bandung : Tiga Mutiara, 1997
- Syarifudin, Amir, *Fiqh Islam*, Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2001
- Tim Penyusun Kamus PMB, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Bergambar*, Jakarta : Pacu Minat Baca, 2008
- Tohari, H, *Supergames For Islamic Mentoring*, Bandung : Sygma Publishing, 2008
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta : Bumi Aksara, 2010
- Walgito, Bimo, *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2007
- Willis, S Sofyan, *Remaja dan Masalahnya*, Bandung : Alfabeta, 2005
- Yanto,Riki, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*, Padang, Universitas Andalas, 2011
- Young, S, Kimberly, *Kecanduan Internet*,Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017
- Ratijo, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 9 Agustus 2018
- Ahmad Rifan Chojali, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 5 Agustus 2018
- Apriyanto, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 30 Juli 2018
- Ujang Nurhadi, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 5 Agustus 2018
- Risky Setiawan, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasirr, 5 Agustus 2018
- Hudri, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 10 Agustus 2018
- Rico Aden Satria, wawanscara denga penulis, Dusun Pulau Pasir, 10 Agustus 2018
- Indra Median Manik, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 10 Agustus 2018

Sadeli (tokoh agama), wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 15 Agustus 2018

Ari (ketua risma), wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 15 Agustus 2018

Fahrul, Muhammad, *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*, (On-line) tersedia di :<http://my.opera.com/blog/show.dml/10712381> (22 November 2017)

Saeyunda, *Pengertian Dampak Menurut Ahli* (On-line) tersedia di: <http://pengertian-pengertian-info.blogspot.co.id/2017/05/html> (22 November 201a7)



DAFTAR PUSTAKA

Aditono, Siti Rahayu, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, ed. Ke 16, Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2006

Ahmadi, Abu dan Munawar Soleh, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta : Rineka Cipta, 2005

_____ dan Cholid Narbuko, *Metode Penelitian*, Jakarta : Aksara, 1997

_____, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta : PT Rineka Cipta, 2005

Akbar, Purnomo Setiadi dan Husaini Usman, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta : Bumi Aksara, 2010

Al-Munajid, Syekh Muhammad, *Bahaya Game*, Solo : PT.Aqwam Media Profetika, 2006

Aminudin, Zurinal, *Fiqh Ibadah*, Jakarta : Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2008

Andersen, *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT.Bumi Aksara, 2004

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*, Jakarta : Bina Aksara, 1997

_____ *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta : Rineka Cipta, 1998
Cet II

Aplikasi komputer dan game online”, artikel diakses pada 13 April 2018

Baran, J Stenly, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya* Jilid I
Jakarta : Erlangga, 2008

Burgin, Burhan, *Pornomedia, Sosiologi Media, Kontruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*, Jakarta : Kencana, 2005

Catatan Dokumentasi Desa Rangai, 2015

- Daradjat, Zakiah, *Kesehatan Mental*, Jakarta : CV. Haji Masa Agung, 1993
- _____, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta : PT Bulan Bintang, 2005
- _____, *Dasar-Dasar Agama Islam*, Jakarta : PT Bulan Bintang, 1992
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi II*, Jakarta : Balai Pustaka, 1990 Cet. Ke 3
- Dharma, Aziz, *Ideologame*, Yogyakarta : EKSPRESI Buku, 2017
- Fathoni, Abdurrahmat, *Metodologi Penelitian Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta Rineka Cipta, 1998
- Harahap, Syahrin, *Islam Konsep dan Implementasi Pemberdayaan*, Jakarta : PT. Bulan Bintang, 1992
- Hasan, M.Iqbal, *Metode Penelitian dan Aplikasinya*, Jakarta : Ghalia Indonesia, 2002
- Hurlock, B Elizabeth, *Perkembangan anak Jilid 1*, Jakarta: Erlangga, 1978
- Ibrahim, Hasan, *Kunci Surga Meneladani dan Menyikapi Rahasia Sholat Rasulullah SAW*, Jakarta : Mihrab Saintika, 2006
- Irawan, Prastya, *Logika dan Prosedur Penelitian*, Jakarta : Setiawan Pers, 1999
- Kartono, Kartini, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Bandung : Mandar Maju, 1996
- _____, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2005
- Mardalis, *Metode Penelitian*, Jakarta : Bumi Aksara, 2009
- Nasution, Lahmuddin, *Fiqh I*, Jakarta : Jaya Baru, 1998
- Natsir M, *Marilah Sholat*, Jakarta : Media Dakwah, 1999
- Rahmat, Jalaludin, *Metode Penelitian Komunikasi*, Bandung : Remaja Roesda Karya, 2000
- Rasyid, Sulaiman, *Fiqh Islam*, Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2001
- Rifa'i, Moh, *Ilmu Fiqh Islam Lengkap*, Semarang : Toha Putra, 1991

- _____ *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*, Semarang : Karya Toha Putra, 2010
- Ridwan, Hasan, *Fiqh Ibadah*, Bandung : Pustaka Setia, 2009
- Sarwono, Sarlito W, *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2013
- Setiawan, Agus, *Pengaruh Hiburan di Televisi Terhadap Akhlak Remaja di Desa Suka Maju Kecamatan Abung Semul Kabupaten Lampung Utara*, Bandar Lampung Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, 2005
- Shiddiqy, Ash Hasby, *Kuliah Ibadah*, Semarang : PT Pustaka Rizki Putra, 2000
- Soehartono, Irawan, *Metode Penelitian Limit Sosial*, Bandung : Remaja Roesda Karya, 1995
- Stanley, J Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Jilid I Edisi 5*, Jakarta : Erlangga, 2012
- Suryabata, Sumardi, *Metode Penelitian*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010
- Sujana, Nana, *Karya Ilmiah, Makalah, Tesis, Desertasi*, Semarang : Sinar Baru, 1897
- Suyana, Toto, *Pendidikan Agama Islam*, Bandung : Tiga Mutiara, 1997
- Syarifudin, Amir, *Fiqh Islam*, Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2001
- Tim Penyusun Kamus PMB, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Bergambar*, Jakarta : Pacu Minat Baca, 2008
- Tohari, H, *Supergames For Islamic Mentoring*, Bandung : Sygma Publishing, 2008
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta : Bumi Aksara, 2010
- Walgito, Bimo, *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2007
- Willis, S Sofyan, *Remaja dan Masalahnya*, Bandung : Alfabeta, 2005
- Yanto,Riki, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*, Padang, Universitas Andalas, 2011
- Young, S, Kimberly, *Kecanduan Internet*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017

Ratijo, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 9 Agustus 2018

Ahmad Rifan Chojali, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 5 Agustus 2018

Apriyanto, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 30 Juli 2018

Ujang Nurhadi, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 5 Agustus 2018

Risky Setiawan, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 5 Agustus 2018

Hudri, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 10 Agustus 2018

Rico Aden Satria, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 10 Agustus 2018

Indra Median Manik, wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 10 Agustus 2018

Sadeli (tokoh agama), wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 15 Agustus 2018

Ari (ketua risma), wawancara dengan penulis, Dusun Pulau Pasir, 15 Agustus 2018

Fahrul, Muhammad, *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*, (On-line) tersedia di :<http://my.opera.com/blog/show.dml/10712381> (22 November 2017)

Saeyunda, *Pengertian Dampak Menurut Ahli* (On-line) tersedia di: <http://pengertian-pengertian-info.blogspot.co.id/2017/05/html> (22 November 2017)

FOTO-FOTO KEGIATAN



Wawancara dengan sampel penelitian



Sampel sedang bermain game bersama



